



Das Spieß Magazin

ISSN 0933-1867

Nr. 10 Oktober 1994
9. Jahrgang

6S 65
str 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200

DM 7,50



Sid Meiers neues Hit



Colonization

Brandheißer Überflieger



Hokusai

Zauberhafte Fabelwelt



Erben der Erde

Weltraum-Traum

UNIVERSE

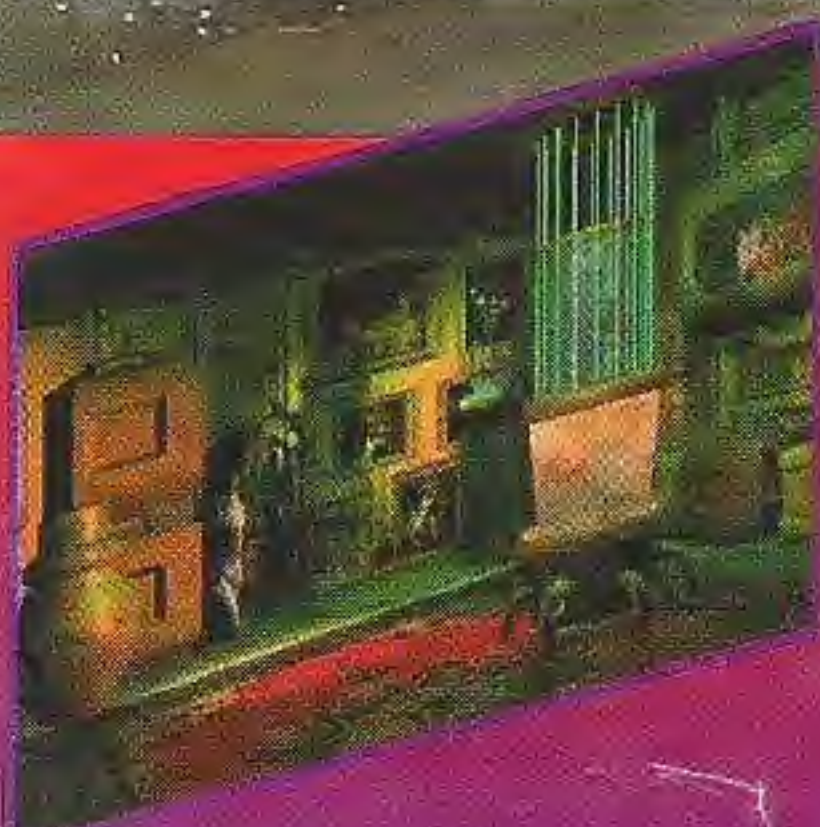
Master of Magic
Super Metroid
Star Crusader
Power Poker
Shock Wave
Iron Angel
Oldtimer
Overlord
Valhalla
Slayer
Hell

Unterwegs

11th Hour live bei Trilobyte
Virtual Reality goes Zürich
3DO bei Electronic Arts

Super-Thriller auf CD-ROM

UNDER A KILLING MOON



Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISMESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen
erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99

Was?

Wer hat da eben gesagt, das Leben wäre langweilig? Das stimmt nicht!

Auch wenn wir keine Minz-Schokolade erfunden haben und nicht zum Alpenglüh'n mit Sonnenbrille "Is cool, man!" nuscheln. Das Leben steckt voll aufregender Herausforderungen. An jeder Ecke warten kleine Mutproben – man muß sie nur finden.

Wer schon seit Jahren deprimiert ist, weil er das einsame Dschungelkämpfer-Fee-ling à la Rambo noch nie am eigenen Leibe verspüren durfte, der braucht sich doch bloß mal mit einem HSV-Schal in eine bayerische Fan-Kurve zu setzen. Nervenkitzel garantiert! Oder wie wäre es mit dem knallharten Action-Wettbewerb "Wer hält

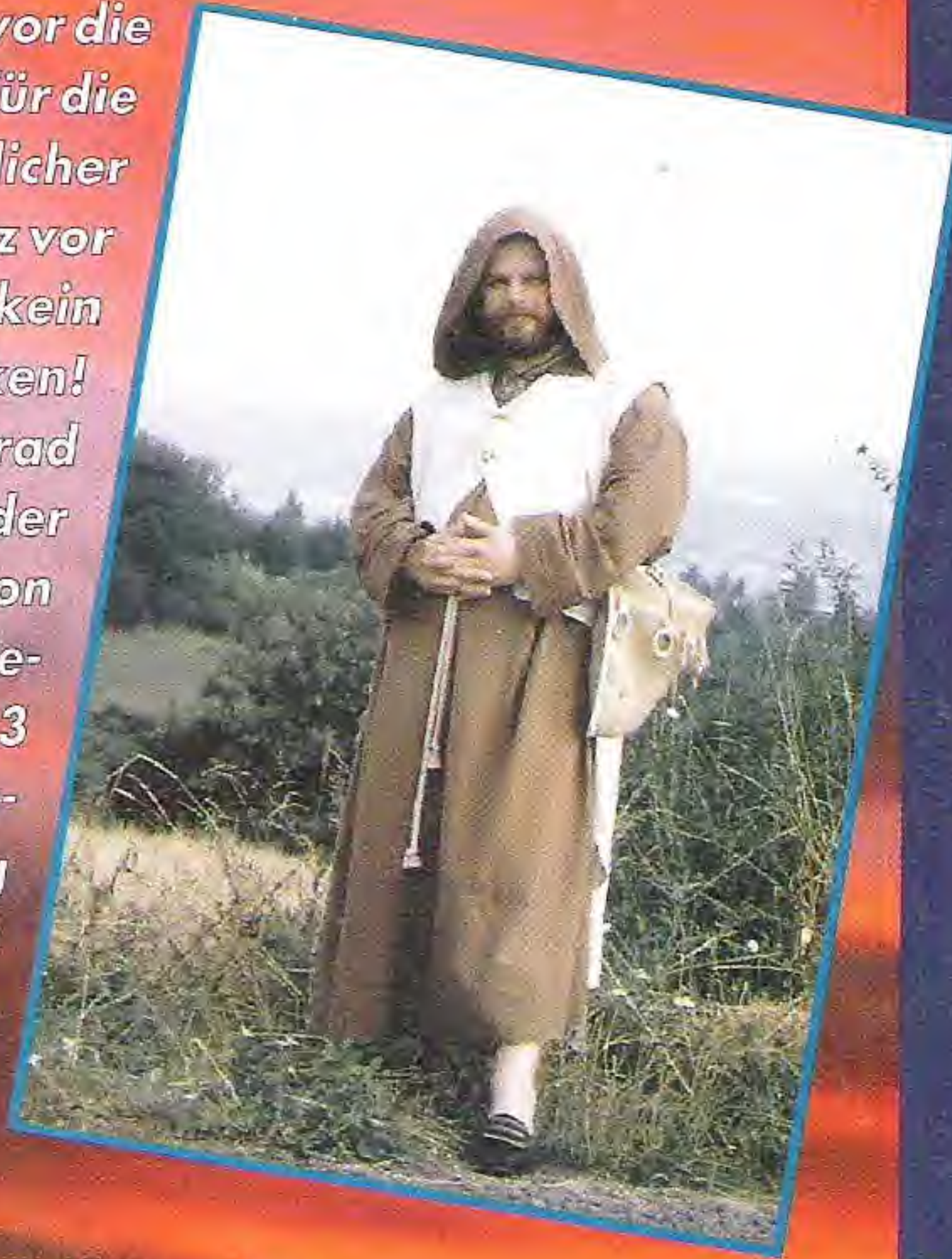
es frühnachmittags am längsten im stehenden, geschlossenen, schwarzen Auto aus, bevor die Gehirnmasse zu brodeln beginnt"? Ganz toll für die action-starke Selbstfindung ist auch ein ordentlicher Beziehungskrach nach dem Frühstück kurz vor Arbeitsbeginn – da geht die Post ab, da bleibt kein Auge trocken!

Ebenfalls nicht übel: "Soundkarten bei 40 Grad Raumtemperatur im Akkord installieren, wieder rausrupfen und dann nach der siebten Installation versuchen, Windows wieder zum Laufen zu kriegen." Nur Einkaufen am Samstag um kurz vor 13 Uhr ist noch härter. Die echten Kassenschlangen-Gladiatoren müssen bei dieser Extrem-Übung neuerdings Mundschutz tragen, dank einer Initiative des Zahnärzte-Verbands.

Und wen auch solche wirklich knallharten Survival-Events nicht mehr schocken können, dem bleibt immer noch der beliebte leichte Auffahrunfall am Misburger Kreisel mit anschließendem

Urschrei-Duett. Das haut voll rein und ist auch völlig ungefährlich – vorausgesetzt, man macht es richtig.

Trotzdem hören wir immer wieder von Leuten, denen all diese Abenteuer des Alltags noch nicht reizvoll genug sind. Von Leuten, die lieber auf den Flügeln ihrer Phantasie ins Abenteuerland fliegen. Für sie bieten zum Beispiel Rollenspiele und Adventures auf dem Computer ein Betätigungsfeld. Immer öfter gibt es aber auch die Gelegenheit, richtig mit Hand, Bauch und Kopf ins phantastische Abenteuer einzutauchen, Zwerge und Elfen kennenzulernen und verborgenen Schätzen nachzuspüren – nicht auf dem Sessel vorm Bildschirm, sondern in Feld, Wald und Burg. "Live-Rollenspiel" heißt das Stichwort, und das werde ich jetzt auch mal ausprobieren. Die "Legendsy" in Frankreich ruft, und ich bin als Kulgan, der Heiler, dabei. Mein Kostüm könnt Ihr auf dem Foto bewundern. Wenn ich wieder im Lande bin, werde ich Euch von meinen Erlebnissen berichten. Versprochen! Alsdann, Freunde: Einen schönen, luftigen (und hoffentlich etwas frischeren) Restsommer und Frühherbst wünscht Euch Euer



Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur



Wo Fuchs und Rentier sich grüßen: Erben der Erde . 12 .



Universe – Auf Roger Wilcos Spuren . 92 .

INHALT

6

asm 10/94

Secret Service

Tips & Lösungen
ab Seite 45

REVIEW

ab Seite 12

Bugs Bunny	26
Combat Cars	23
Die Schlümpfe	26
Erben der Erde	12
Hanse	22
Ishar III	20
Mario Andretti Racing	25
Overlord	24
Power Poker	21
Super Metroid	18
The Incredible Hulk	20
Valhalla	16

SHAREWARE

ab Seite 27

Astrofire	27
Electranoid	27
F18: No Fly Zone	27

AUGENSCHMAUS

ab Seite 48

Filme bunt gemischt	66
---------------------------	----

CD-ROM

ab Seite 40

Bunt gemischt (PC)	40
Battle Isle Mission Disk	43
Betrayal at Krondor	43
Iron Angel	44
Shock Wave	64
Slayer	64
Oldtimer	65

COMING SOON

ab Seite 84

Acrobats	85
Colonization	84
Hell	87
Hokum	86
Master of Magic	88
Mighty Max	85
Star Crusade	87
SSI-Produkte	89

LAST MINUTE

ab Seite 92

Universe	92
Under a Killing Moon	94

Land in Sicht: Colonization

. 84 .



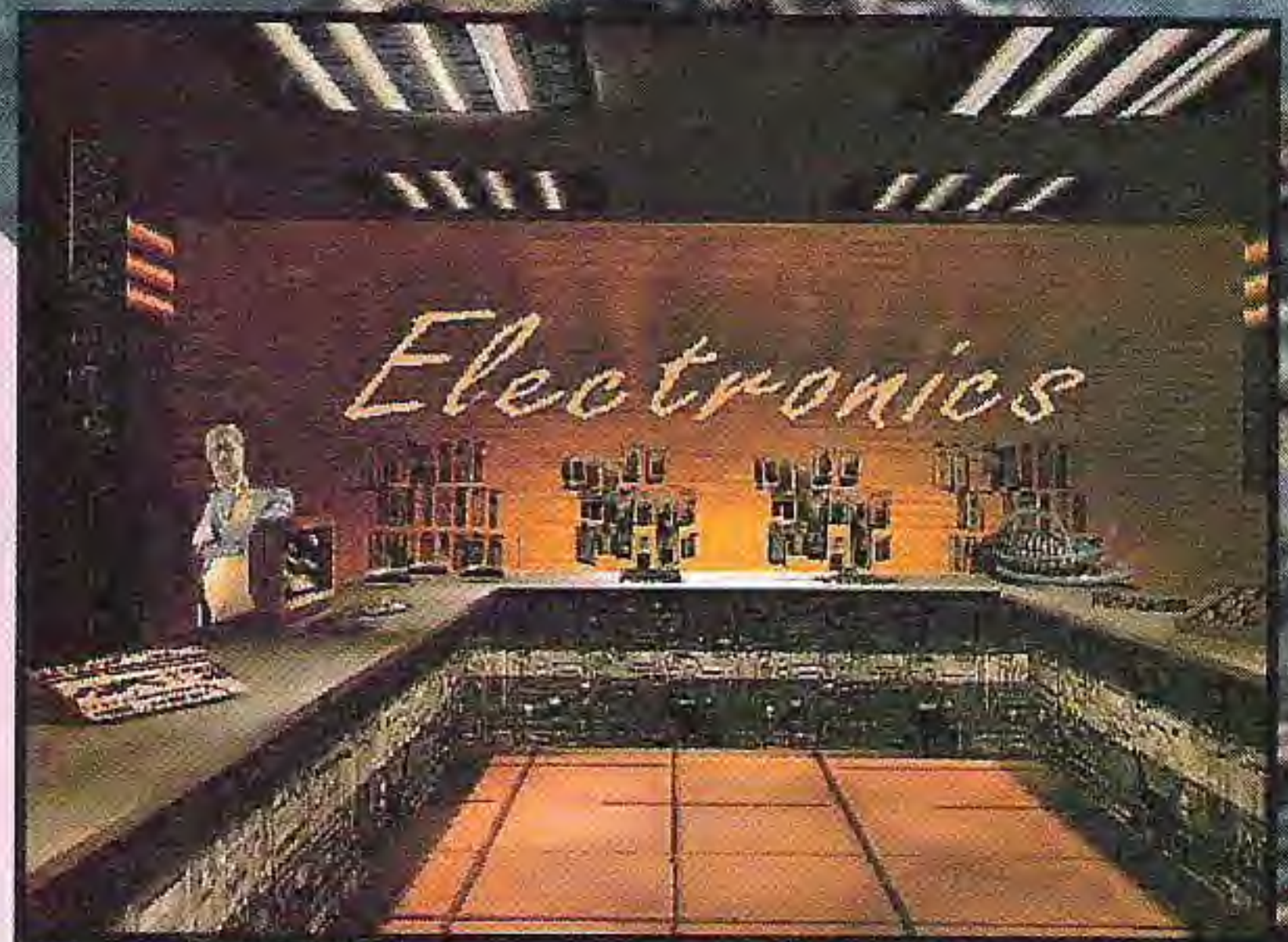
ASM unterwegs

ab Seite 70

3DO	70
VR Zürich	71
11th Hour	72
7th Guest	74

RUBRIKEN

Editorial	5	Ohren-Power	68
News	10	Kleinanzeigen	80
Telegramm aus USA	8	Inserentenverzeichnis	81
Feedback	28	Hitline/ Lesercharts	82
Secret Service	45	Marktplatz	79
Poster: Cyberwar • Sales Curve	51/54	Gesammelte Werke	96
Universe • Core Design	52/53	Alle Tests auf einen Blick	
ASM-Bazar	50,55	Impressum	98
.....	62,63	Gewinner	98
Hint Hunt	60	Vorschau	99
Checkpoint	61	Wer ist wo?	100
Hier erfährst Du alles über unser Wertungssystem			



Under a Killing Moon

• 94 •

COMPETITION

Erben der Erde 90



Valhalla – Schloß der Geheimnisse

• 16 •

Rider Profile: Teflon Mike

Height: 6' 4"
Weight: 215 lbs.
Disposition: Certifiably crazy,
fearless and unpredictable.
Bike: Ratbike 500
Cosh: \$2300

Teflon Mike
Cydney Berkowitz
Slim Jim
Pearl McKurdy

Milwaukee Jon
Rhonda the Rash
Boss Jefferson
Axle

3DO – Super-Konsole oder
Super-Flop?

• 70 •

REPLAY

ab Seite 76

INHALT

7

asm 10/94



Was schwappt denn noch so über den großen Teich außer diversen Sommerhochs und Herbsttiefs? Ganz klar: Markus Krichel's Insider-Ge Flüster.



FBI ermittelt gegen MediaVision. Das FBI begann eine Untersuchung des Softwarehauses **MediaVision** wegen Aktienbetrugs. Firmenboß **Paul Jain** steht im Verdacht, Verkaufszahlen frisiert zu haben. Eine Woche nachdem die

VI, trägt die Verantwortung für *Ultima IX*. Diese Entscheidung wurde durch die vielen erbosten *Ultima*-Fans ausgelöst, die sich in hunderten von Briefen darüber beschwerten, daß *Ultima VIII* mehr Actionspiel als Rollenspiel war.

sierte 1990 **Steve Jackson**, dem Entwickler von *GURPS-Cyberpunk*. Sage und schreibe vier Jahre später wurden dem unschuldigen Jackson insgesamt 300.000 Dollar Abfindung gezahlt. Auf die Frage, was er mit dem Geld anstellen wolle, antwortete Jackson: "Altschulden bezahlen und neue Computer kaufen!"

+++ **George Lucas über Star Wars 3.** *Star Wars Screens Entertainment*, ein Bildschirmschoner für PC und Mac, enthält eine versteckte Nachricht von **George Lucas** über seine Pläne für den dritten Teil der *Star Wars*-Sage. Neben klassischen Szenen wie

bisher von **Virgin Games** vertrieben wurden, haben bereits ihre ersten Eigenkompositionen in Entwicklung. **Matt Costello**, Designer von "The 7th Guest" arbeitet an *DNA*, einem Action-Adventure, in dem der Spieler mit einem wildgewordenen Mutanten in einer antarktischen Forschungsstation fertigwerden muß. Das zweite Produkt – *Castles* – ist ein Puzzle im Stil von – na, was wohl – "The 7th Guest" natürlich. +++ **Bildhübsch.** Das die Bildqualität und Geschwindigkeit des **Sega Genesis CD-Players** sich nicht hinter dem **3DO**-System zu verstecken



▲ "Flight Unlimited"

► Eine erste Szene aus "Ground Zero Texas"



Ermittlungen begannen, legten die vier ranghöchsten Manager, einschließlich Jain, ihre Posten nieder. Jain beteuert seine Unschuld und macht statt dessen die "unfaire, sensationshungrige Presse" verantwortlich. Um den Folgen eines eventuellen Bankrotts vorzubeugen, wurde bereits jetzt vorsorglich ein Gläubigerkomitee gegründet. MediaVisions Verlagsgruppe wird die Arbeit an begonnenen Spielen zunächst fortsetzen, darunter auch der interaktive Film *The Daedalus Encounter*. **Tia Corriere**, bekannt aus *Wayne's World*, spielt die Hauptrolle in diesem von **MechaDeus** produzierten CD-ROM-Produkt. +++ **Ultima 9 soll besser werden.** Das verspricht uns der Vater des Avatars, **Richard Garriot**: "Mit *Ultima IX* werden wir wieder zu den Ursprüngen zurückkehren, die die *Ultima*-Serie so erfolgreich machten", verspricht uns **Lord British**. Ein erster Schritt in diese Richtung wurde bereits getan. **Warren Spector**, Produzent von *Ultima V* und

+++ **Rest in Peace.** Gleich zwei amerikanische Softwarehäuser schlossen im Juni für immer ihre Tore. **Mallard Software**, bekannt für Add-on-Programme für den *Microsoft Flugsimulator*, wurde von **Bruce Artwick**, dem Programmierer des *Flight Simulators*, übernommen und in dessen eigenes Label, **BAO**, integriert. **Mindcraft**, die Firma, die mit *The Magic Candle* einen Riesenhit hatten, mußte wegen sinkender Verkaufszahlen Konkurs anmelden. Firmengründer **Ali Atabek** übernahm eine Position als Produzent für **Interplay**. Sein erster Job wird die Fertigstellung von *Mechamander* sein, eines Projekts, das von *Mindcraft* begonnen wurde. +++ **Gerechtigkeit siegte.** Stellt Euch vor, Ihr habt 'ne kleine Softwarefirma und entwickelt Spiele. Eines schönen Tages kommt der Geheimdienst in Euer Büro marschiert, konfisziert sämtliche Computer, erzählt Euch, daß ihr Piraten seid und rauscht wieder ab. Genau das pas-

dem Duell zwischen Obi-Wan Kenobi und Darth Vader wuseln auch Jawas und Tusken über den Bildschirm, die Icons klauen und sich damit davonmachen. +++ **Look doch mal.** **Looking Glass**, die Entwickler für **Origins** *Ultima Underworld*-Serie und *System Shock*, wollen in Zukunft ihre Spiele unter eigener Regie vermarkten. Ein bisher noch namenloses Produkt wird noch für Origin entwickelt, und dann ist Schluß. Das erste Produkt, das unter dem Looking-Glass-Label vertrieben werden soll, ist *Flight Unlimited* – ein Flug für Leute, die gerne fliegen, ohne zu schießen. +++ **Siebter Gast im Schloß.** Auch die Firma **Trilobyte** beabsichtigt die Vermarktung ihrer Spiele unter eigenem Label. Die Macher von *The 7th Guest* und *The 11th Hour*, die

braucht, beweist das interaktive Filmspiel *Ground Zero Texas*. Dieser Shooter in bester *Mad Dog McCrea*-Tradition zeigt die Videoqualitäten des Systems von seiner besten Seite. Leider geht zwischen all den vielen bunten Bildern der Spielwitz verloren. +++ Zum Abschluß gibt's noch 'nen Raubkopiererwitz: Ein Raubkopierer steht in der Wüste. Kommt 'ne Fee vorbei und sagt: "Zwei Wünsche hast Du frei!" Nach kurzem Überlegen meint er: " 'ne Festplatte, die nie voll wird!" Puff... – und die Festplatte ist da. Der Typ kopiert und kopiert und kopiert... – Stunden später fragt die Fee: Und was ist mit dem zweiten Wunsch? Darauf der Raubkopierer: "Boah, stark, ey, noch so eine bitte..."

Bis demnächst, Euer
Markus

DMB&B IMPARC

IN THE AIR TONIGHT

GET THE TASTE



NEWS



Englisch-Taschen-CD-ROM?

Langenscheidt, bekannt für seine exzellenten Übersetzungsbücher, goes CD-ROM. Das **Taschenwörterbuch Englisch** (Deutsch/Englisch und Englisch/Deutsch) erscheint demnächst auch auf der runden Scheibe. Über 120.000 Stichwörter und Wendungen können sogar mehrfach über ein integriertes Suchsystem eingesehen werden. Das CD-ROM-Buch ist aus-

baufähig, zukünftige CD-Titel aus dem Verlag können mit dem vorhandenen Titel verknüpft werden. Um die CD zu nutzen, braucht man einen PC ab 286er Prozessor, 2 MB RAM, ein wenig Plattenkapazität (180 KB), ein CD-ROM-Laufwerk, einen VGA-Monitor und Windows ab Version 3.0. Fehlt nur noch das Taschen-CD-ROM mit Taschencomputer und Taschenmonitor!

Kohl als Bitmuster

Politik zum Anfassen – oder besser gesagt für den Laufwerksschacht – gibt es demnächst vom **Deutschen Bundestag und GLAMUS**, der Gesellschaft für moderne Kommunikation mbH in Bonn. Das Spiel heißt **Gesetzgebung – Ein Computer-**



▲ **Wie wär's mal mit einem Gesetz zum Thema kalte Getränke am Arbeitsplatz?**

spiel zum Mitmachen. Das Ziel: Ein Gesetz initiieren und bis zur Ratifizierung in Bundestag und Bundesrat durchfechten. Bis zu vier Spieler steuern animierte Gesetzesrollen durch die Irrungen und Wirrungen, um ihr Gesetz zur Verkündung im Gesetzesblatt zu bringen. Ein paar gemeine Extraspiele wie das **Bundestagsadler-Puzzle** oder das **Quiz-Break-Out** sollen dem Gesetz zusätzlich im Wege stehen.

Das Spiel ist kostenlos und kann bei folgender Adresse bezogen werden: **Deutscher Bundestag, Referat Öffentlichkeitsarbeit, 53113 Bonn.** Programmiert wurde es für PC mit VGA-Grafik..

OKI macht die Preise klein

Einen Laserdrucker möchte wohl so mancher PC- und Amiga-Besitzer haben. Der **OKI LED-Drucker OL 400ex** ist ab dem 1. August schon für einen Listenpreis von 1259 DM zu haben. Im Handel dürfte dieser Preis damit noch unterboten werden. Also Augen auf beim Laserdrucker-Kauf.

Nee, so billich isser denn doch nich...

Bei unserem Bericht über den neuen CD-i-Vorstoß von Philips in Heft 9/94 (Seite 96/97) sind leider zwei Preise vertauscht worden. Tatsächlich kostet das Modell 210/20 statt rund 1300 DM nur 899 DM. Dafür gibt es das Spitzenmodell 220/40 mit 32 KByte Spielstand-Speicher leider nicht für 899 Märker; vielmehr kostet dieses tatsächlich rund 1300 DM. Sorry!

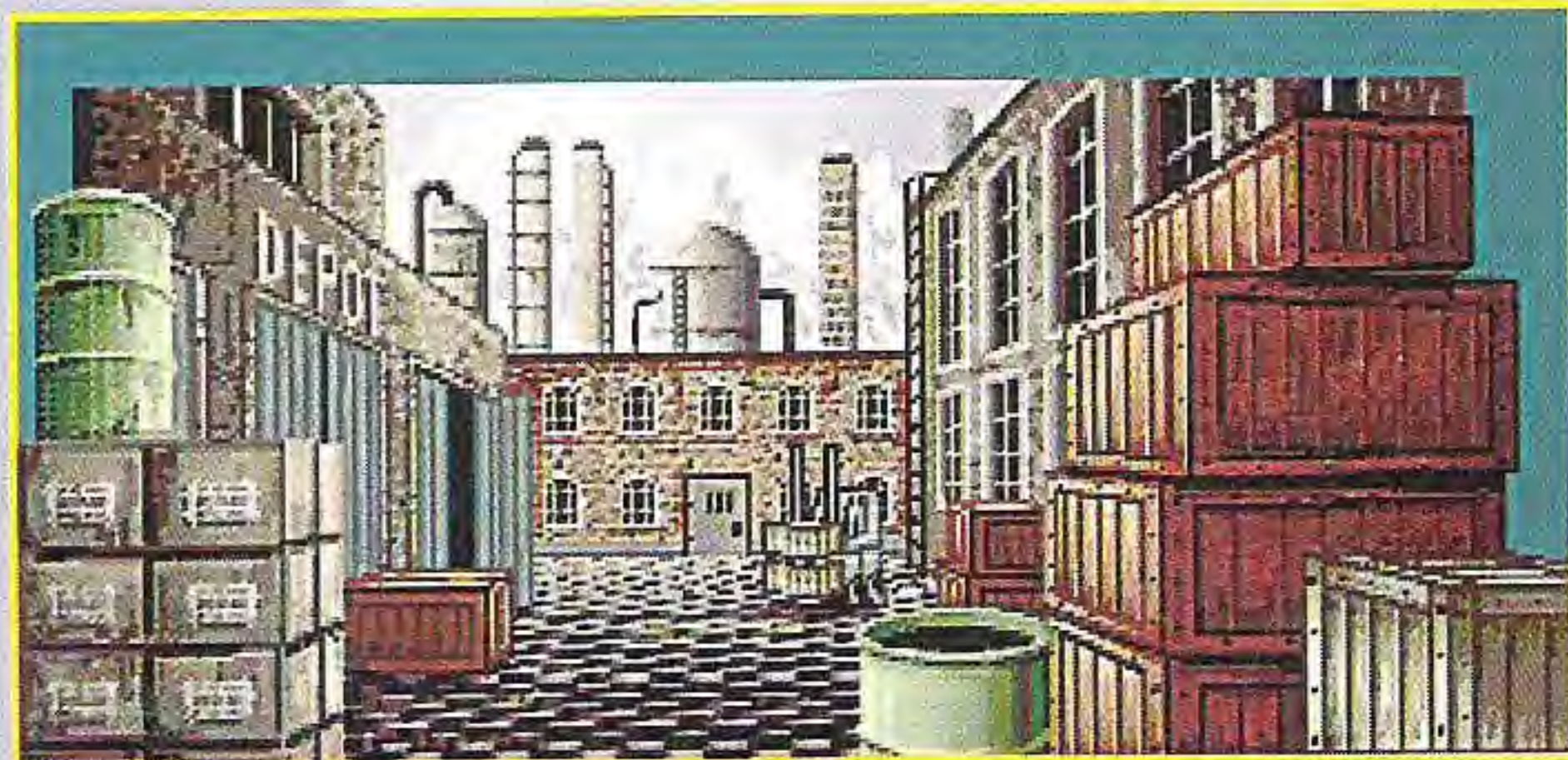
Amiga macht Musik

Achtstimmiger Sound bei nur vier Kanälen, das ist die wohl herausragendste Eigenschaft des **OctaMED**, eines hervorragenden Sound-Programms für Commodore Amiga. Gerade ist die neue Version V5.02 in deutsch erschienen. Von ABF Computer GbR gibt es befristet bis zum 15.10.94 den OctaMED zum Einführungspreis von 149 DM, danach kostet er 198 DM. Weitere Infos und Bezugsadresse: **ABF Computer GbR, Postfach 400143, 70401 Stuttgart, Tel.: 07152/9379 04 (14 bis 18:30 Uhr), Fax.: 07152/937905.**

Der Clou für Profis

Neo aus Österreich, Produzent des erfolgreichen "Diebstahl-Programms" **Der Clou!** legen noch eins drauf. Mit **Der Clou! – Die Profidiskette** kann jeder PC-, Amiga- oder Sonst-was-Besitzer ab diesem Herbst in die Gilde der Supergangster aufrücken. **Matt Stuvysunt**, Antiheld aus dem ersten Teil, gibt sich hier alle Mühe, zum meistgesuchten Dieb Englands aufzusteigen. Auf der Da-

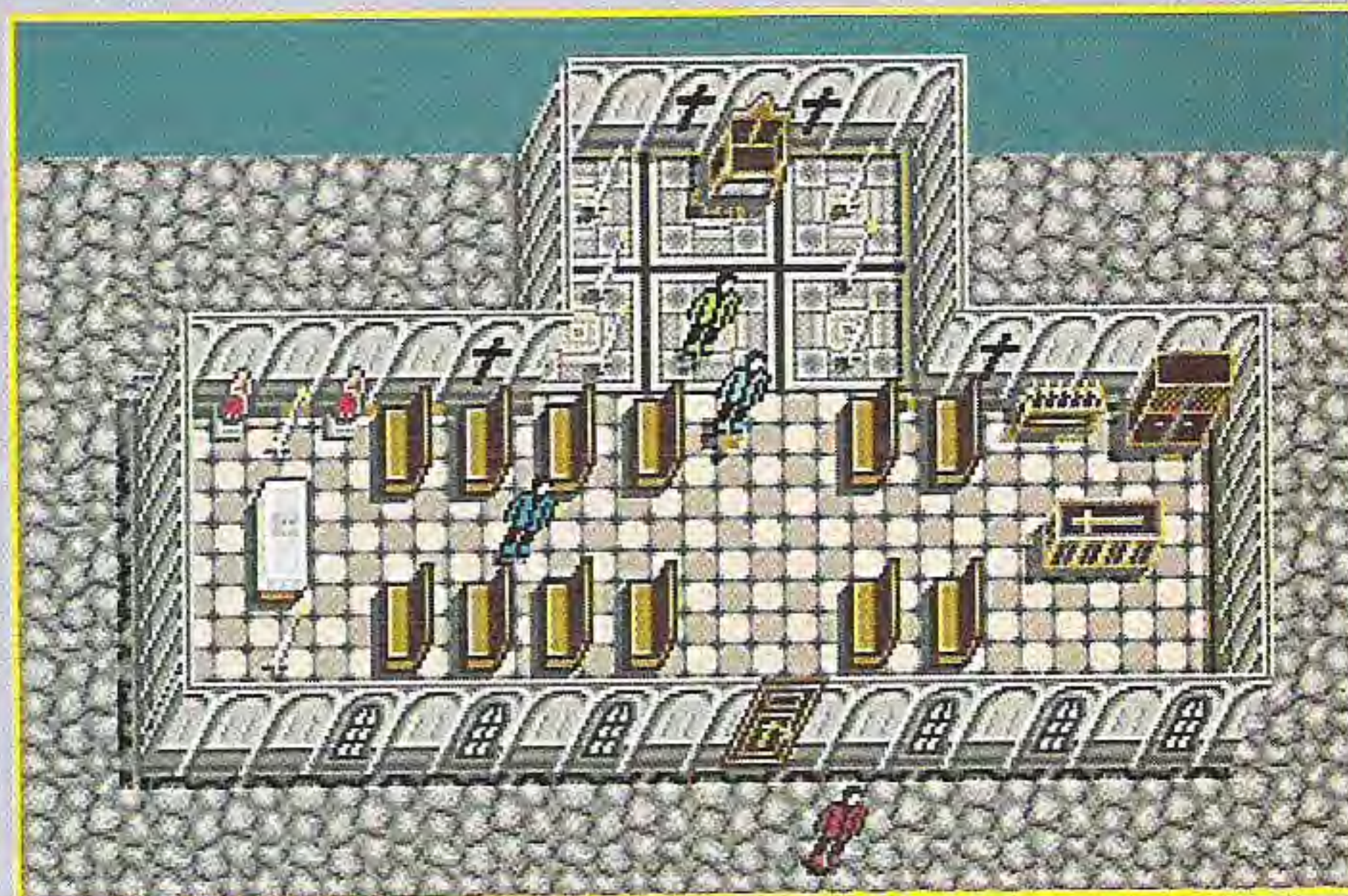
Holmes-Museum wertvolle Kuriositäten zu stehlen sind, ein (nächtlicher) Besuch in Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett, kurze Erkundung in Downing Street 10 (soweit zum Thema Politik und Verbrechen), sowie ein ebenfalls nächtlicher Plausch mit der Queen im Buckingham Palace. Fünf neue Fluchtfahrzeuge (inklusive eines Lkw) stehen zur Verfügung, zehn neue Personen ste-



▲ **Matt Stuvysunt und die Liebe zu London...**

tendisk befinden sich acht neue Herausforderungen, unter anderem ein Einbruch in die Bakerstreet 221B, wo aus dem Sherlock-

hen als Helfer parat. Also, Meisterdiebe, ran an die Sore. Und nicht vergessen: Alles mit einem Augenzwinkern betrachten.



▲ **... und seinen Schätzen**

Verhext

Haben wir tatsächlich im letzten Heft von drei Episoden mit insgesamt 27 Levels im Spiel Hocus Pocus berichtet? Nein, so schäbig speist die Firma Apogee ihre registrierten Kunden nicht mehr ab. Tatsächlich weist das Game eine vierte Episode auf, so daß alles in allem 36 Levels bis zum Happy End zu bestehen sind.

Action in Elmshorn

Wer sich für Computer interessiert, sollte sich am 29./30.10.1994 in Elmshorn einfinden. Dort richtet der Computer Club Elmshorn e.V., die fünften Elmshorner Computertage aus. Gezeigt werden Anwendungsgebiete wie MIDI/Sound, CAD, Bildbearbeitung, Virenerkennung und -bekämpfung, Windows. Diverse Firmen aus dem Bundesgebiet werden anwesend sein. Daneben werden eine Menge Referate und Seminare abgehalten. Überdies ist eine PD-/Shareware-Tauschbörse geplant, eine Tombola und –vielleicht– ein Flohmarkt.

Treffpunkt ist die KGSE in Elmshorn (Hainholzer Schulstraße). Geöffnet ist die Veranstaltung am Samstag, den 29.10., von 14 bis 18 Uhr, und am Sonntag, den 30.10., von 10 bis 17 Uhr. Wer mehr Infos haben will, wendet sich am besten an: Computer Club Elmshorn e.V., Postfach 261, 25302 Elmshorn, Tel.: 04121/83298, Fax: /82016.

Tetris-Nachfolger

Spectrum Holobyte versucht Jahre nach dem Megaerfolg von Tetris und seinen 2000 Varianten einen Nachfolger zu plazieren. Breakthru! heißt das Teil, und es geht wieder mal um Klötzchen, die von oben herunterfallen. Statt Formen stehen jetzt farbige Würfel zum Zerdeppern auf der Tagesordnung. Liegen zwei oder mehr Würfel einer Farbe direkt nebeneinander, reicht ein Mausklick aus, und sie verschwinden. So muß man sich durch 24 Levels mit jeweils drei Stages kämpfen, wobei zu Beginn eines jeden Screens eine komplette Mauer aus solchen Steinen steht, während es von oben neue Klötzchen hagelt. Sind alle Steine vom Screen, geht's in den nächsten Level. Auch 'n paar Extras, wie zum Beispiel Bomben, Raketen und Spinnen, machen nicht gerade den Reißer aus dem Game. Zwar steigt der Schwierigkeitsgrad an (mehr Farben), aber letztendlich ist es eher ein Spiel für verkaterter Tage, wo man eh nicht viel denken will. Das ganze Teil läuft übrigens unter Windows und kostet 69,95 DM.

1-IV-94

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	—	91,95	91,95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Al-Qadim	—	63,95	63,95
Ambermoon /dt	72,95	V,mö	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	—
Anstoss World Cup Edition /dt	54,95	54,95	89,95
Apocalypse /dt	47,95	—	—
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—
Battle Isle 2 /dt	V,mö	79,95	85,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	89,95
Body Blows Galactic /dt	48,95	—	—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—	—
Bundesliga Manager Prof. /dt	66,95	66,95	—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Burning Steel Edition /dt	—	94,95	—
Burning Steel 2	—	72,95	72,95
Cannon Fodder /dt	51,95	59,95	—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—
Civilization /dt	78,95	91,95	—
Comanche + 100 Missionen /dt	—	—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	53,95	—
Darkmere /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Day of the Tentacle /dt	—	94,95	99,00
Death or Glory /dt	81,95	81,95	—
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
Der Clou /dt Amiga 1200 / CD 32	je 67,95	—	—
Der Planer /dt	—	82,95	84,95
Die Siedler /dt	79,95	79,95	—
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elfmánia /dt	46,95	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	53,95	69,95	66,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	—	94,95
F-14 Fleet Defender /dt	—	91,95	—
F1 /dt	56,95	71,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—
Goal! /dt	52,95	58,95	—
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	—
Heimdal 2 /dt	63,95	—	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95	—	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	—	69,95	—
K240 /dt	53,95	—	—

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—	—
Assassin Special Edition /dt	20,95	—	—	—
Cadaver + Data Disk. /dt	27,95	27,95	—	27,95
Dune /dt	35,95	35,95	—	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	23,95	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95	29,95	23,95	32,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	—	—
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	—	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—	—
King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt	je 25,95	25,95	—	29,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	25,95	23,95	27,95
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	je 25,95	25,95	—	27,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95	25,95	23,95	30,95
Mad TV /dt	36,95	36,95	—	—
North & South	21,95	21,95	—	—
Pirates! /dt	23,95	24,95	23,95	24,95
Police Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95	31,95
Police Quest 2 /dt	29,95	29,95	—	31,95
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	29,95	—
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	—	—
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	29,95	—
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95	35,95	—	—
Space Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95	29,95
Space Quest 2 /dt	25,95	25,95	—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—	—	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt	22,95	—	—	22,95
WWF European Rampage Tour	21,95	21,95	—	21,95
Wing Commander	39,95	25,95	—	—
Wing Commander /dt	—	—	—	—

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

	Amiga	PC	CD-ROM
Lands of Lore /dt	—	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	89,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	V,mö
Mad News /dt	V,mö	79,95	V,mö
Magic of Endoria /dt	*69,95	85,95	—
Microcosm /dt CD 32	94,95	—	99,00
Mr. Nutz /dt	46,95	—	—
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
Pacific Strike /dt	—	81,95	V,mö
Pacific Strike Speech Pack /dt	—	34,95	—
Pinball Dreams 2 /dt	—	34,95	—
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—
Pizza Connection /dt	77,95	84,95	—
Police Quest 4 /dt	—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—	86,95	99,00
Privateer Special Operations 1 /dt	—	37,95	—
Rebel Assault /dt	—	—	87,95
Reunion /dt	—	92,95	92,95
Rüsselsheim /dt	—	68,95	—
Sam & Max /dt	—	94,95	—
Sensible Soccer World Cup Edition /dt	34,95	—	—
Sierra Soccer /dt	46,95	—	—
Sim City 2000 /dt	—	89,95	—
Sim City 2000 Data Disk. 1	—	34,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—
Skidmarks /dt	47,95	—	—
Software Manager /dt	67,95	67,95	—
Star Trek Amiga 1200	53,95	—	—
Stardust /dt	29,95	—	—
Strike Commander /dt	—	89,95	89,95
Strike Commander Tactical Operations /dt	—	38,95	—
Subwar 2050 /dt	—	89,95	—
Syndicate /dt	61,95	79,95	99,00
Syndicate Mission Disk. /dt	—	37,95	—
T.F.X. /dt	—	92,95	99,00
Team 17 Collection /dt	54,95	—	—
Theme Park /dt	—	V,mö	V,mö
Tie-Fighter	—	V,mö	—
Tornado /dt	59,95	—	—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—	—
UFO /dt	*69,95	91,95	91,95
Ultima 8 - Pagan /dt	—	81,95	115,00
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt	—	34,95	—
Ultima Underworld 1 & 2	—	—	89,95
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—	57,95	—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—	43,95	—
Zool 2 /dt	46,95	—	—

Zubehör

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	67,95
Gravis analog Joystick Pro PC	79,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	33,95
Gravis Game Pad PC	41,95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	119,00
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt	159,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



ERBEN DER ERDE

PC (DOS 5.0, Maus; unterst. alle gängigen Soundkarten), 119,95 DM, geplant für: PC-CD-ROM, Hersteller: New World Computing/Softgold (deutsche Version), Muster von: Softgold.

ERBEN DER ERDE hätte wirklich das Zeug zum Spiel des Monats gehabt, wenn... – ja, wenn neben der Story auch der Rest herausragen würde. Ob sich der Kauf des Adventures von NEW WORLD COMPUTING trotzdem lohnt?

und den wahren Schuldigen entlarven. Damit er nicht auf dumme Gedanken kommt, behalten sie seine Freundin Rhene als Geisel.

Falls Rif versagen sollte, so der Elchkönig weiter, würden seine beiden Begleiter (ein Elch und ein Keiler) ihn töten. Doch, wie sich später herausstellt, sind die beiden "Aufpasser" ganz nette Zeitgenossen, und so stürzen sich alle drei in ein Abenteuer von ungeheuerlichem Ausmaß.

Auf Rif sind einige nicht gut zu sprechen, die an seine Schuld glauben. Entsprechend schwer hat es der Fuchs, Hinweise auf den wahren Täter zu finden. Auch in den Zelten gibt es zunächst keine Indizien – aber eine Wahrsagerin bringt ihn auf die richtige Spur.

Anno Humanum



◀ Das Abenteuer beginnt



▲ Gut getarnt ist halb gewonnen

Die Menschen herrschten über die Erde. Doch eines Tages verschwanden sie spurlos und hinterließen ihr Erbe, den Himmel, das Land und die Seen. Und sie gaben vier große Geschenke an ihre Kinder: den denkenden Geist, das fühlende Herz, den sprechenden Mund und die greifende Hand. Die Kinder – das sind die Tiere, die nunmehr in dem Land leben, wo bunte Blumen blühen, jeder seine Aufgabe hat und scheinbar Frieden herrscht. Doch der Schein trügt!

Eines Tages – es ist gerade Jahrmarkt, und Rif, der Fuchs, hat in einem

das Wetter der nächsten Tage voraussagt. Die Elche, mächtigster Tierstamm und Herrscher über alles, geben Rif eine Chance. Er muß bis zum nächsten Neumond die Kugel finden

So erfährt Rif, daß er sich ins Heiligtum begeben muß, was er und seine Freunde auch gleich tun. Dort findet er einen Becher (dessen Verwendungszweck erst später klar wird), er



▲ Laß mich deine Hand sehen

spannenden Spieleduell die Silbermedaille gewonnen – wird jener verdächtigt, die Sturmkugel gestohlen zu haben, die den Bewohnern des Landes



▲ Das Tor zum Garten der Wahrheit



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT[®] II

S E P T E M B E R 1 9 9 4

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MIDWAY[®]

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway[®] Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission

Acclaim
Entertainment GmbH



REVIEW

kommt aber nicht weiter, bevor er ein Zeichen des reinen Herzens gezeigt hat.

Es geht in den Wald, wo Rif vom Elchkönig eine "Empfehlung" erhält,



und die öffnet ihm die Pforte zu einem wunderschönen Garten. Dort findet der Fuchs unter einigen Sauerbeeren (unbedingt mitnehmen!) einen Fußabdruck. Aber von wem stammt er? Rif sucht und findet die Rattenhöhle. Dort befindet sich neben der in Büchern niedergeschriebenen Geschichte der Menschheit auch Sist, doch der Weg zu ihm ist beim ersten Mal lang und beschwerlich.

Zunächst gilt es, den Torwächter abzulenken, und diesen Part über-

▲ **Und wer bist Du?**
Jadas Binnich



nehmen Rifs Begleiter. An dieser Stelle sei die Übersetzung durch Softgold und hier speziell Jörg Gräfinholt erwähnt, der auch schon bei *Day of the Tentacle* und *Sam & Max* eindeutschte. Hier eines von vielen Beispielen:

Der Torwächter möchte den Namen der Besucher wissen. Diese stellen sich als Wer Bistu und Jadas Binnich vor! Und das führt natürlich zu totaler Verwirrung: "Wer Bistu." – "Ich bin der Torwächter. Und wer ist er?" – "Korrekt!" – "Wer bist Du?" – "Das ist mein Spitzname." – "Was?" – "Wer!" – "Du bist wer?" – "Jadas Binnich."

▲ **Wo sich Fuchs und Hase guten Tag sagen**

"Wie ist Dein Name?" – "Wer Bistu!" – "Ich bin der TORWÄCHTER...."

Glaubt mir, es lohnt sich, an dieser Stelle mal eine kleine Pause einzulegen und einfach dem Dialog zu folgen. Ich bin schon jetzt auf die CD-ROM-Version gespannt, die ja komplett als Talkie erscheinen soll.

Nach einem kurzen Kopierschutz-Intermezzo (ein Tiername aus dem Handbuch wird abgefragt) geht es weiter zu Sist. Und der kann Rif helfen. Allerdings muß der Fuchs ihm einen Gipsabdruck der Spur bringen, da er selbst nicht mitkommen kann.

Den Gips finden Rif und seine Freunde bei den Frettchen, jedoch nur gegen Bares. Und das gibt es auf dem Jahrmarkt im Tausch gegen die Silbermedaille. Wieder im Heiligtum ange-

bad und bekommt so einen sehr wichtigen Siegelring. Der Abdruck, die Beeren und der Ring führen dazu, daß Sist einen konkreten Hinweis auf den wahren Dieb geben kann, der irgendwo auf einer Insel im Norden leben soll. Aber Sist weiß auch, daß sich anscheinend Keiler und Wölfe vereint haben, und er befürchtet Schlimmstes. Die Sturm- kugel MUSS wieder her.

Nach einem kurzen Blick auf die Landkarte müssen unsere drei Helden erkennen, daß man nicht so ohne weiteres zu jener Insel kommt. Doch da ist ja noch das Haus des Kartenmachers, und wenn es gelingt, sein Fernrohr instand setzen zu lassen, dann wird bald eine völlig neue Welt offenbart. Das Abenteuer geht jetzt erst richtig los...



▲ **Hier war keine Bausparkasse am Werk**

langt, finden wir einen Eimer, füllen ihn mit Wasser aus dem Brunnen, stellen nun den Gips her und nehmen kurze Zeit später den Fußabdruck mit.

Zuvor besucht Rif noch das Schloß des Keilerkönigs, nimmt ein Schlamm-

New World Computing hat sich an großen Vorbildern orientiert: In Sachen Steuerung, Textausgabe usw. läßt *LucasArts* schön grüßen. Die Ausgangssituation (keine Menschen, Keiler als Machthaber) erinnert stark an



▲ **'s ist Sist!**



▲ Geld gegen Silber

George Orwells "Animal Farm", doch zum Glück ist die nachfolgende Handlung denn doch ganz anders. Vor allem ist sie gewaltfrei – und die Tatsache, daß Rif sozusagen unsterblich ist, macht das Spiel zwar nicht einfacher, dafür aber fairer.

Man sollte dennoch das Speichern nicht vergessen, 24 Plätze sind dafür vorgesehen. Immerhin 15 MB werden auf der Festplatte benötigt, um die Erben der Erde zum Leben zu erwecken, die im Vorspann sogar sprechen. Die späteren Sounds beschränken sich auf Geräusche und die Begleitmusik. Hier gibt es die ersten Abstriche: manchmal eine recht



▲ Was für ein blöder Sack

einfihrsame Melodie, manchmal ein ziemlich trostloses Gedudel. Beides wird aber dank ständiger Wiederholung schnell langweilig, so daß man besser auf die Musik verzichtet.

Grafisch kann sich EDE nicht mit LucasArts-Games messen, und so bleibt unterm Strich ein originelles, spannendes und – dank Jörg & Co. – witziges Adventure, das mit etwas mehr Eigenständigkeit in der Programmierung mindestens mit einem Hitstern im Gepäck abgeschnitten hätte. Aber das soll Euch nicht davon abhalten, Euch das Game zu besorgen. Für kleine und große Kinder wie mich ist es bestens geeignet.



Urteil: 10 GUT	
<div style="width: 80%;"></div>	Grafik: 8
<div style="width: 80%;"></div>	Sound: 8
<div style="width: 100%;"></div>	Ablauf: 10
<div style="width: 100%;"></div>	Atmosphäre: 10
<div style="width: 100%;"></div>	Dauerspaß: 10
Knapp am Hit vorbei	

Jetzt jeden Monat neu!! TOP-GAMES Shareware & Demo PC only 4 DM je Programm

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

36. ZOOL II Disk



Der erste Teil wurde zum Klassiker. Eines der schönsten Jump & Run Programmen aus alten Zeiten. Jetzt ist der Nachfolger da. Grafisch wieder einmal auf neuem Standart perfekt inszeniert und mit gutem Design versehen, kommt sofort wieder der bekannte Spielespaß auf. Nicht nur ein Erlebnis für Ihre Sound- & Grafikkarte !!

37. UNIVERSE Disk



Adventures kommen nie aus der Mode, und jetzt, da die Nächte wieder länger werden, gilt es diese sinnvoll zu verbringen. Genau richtig kommt hier das futuristische Abenteuer, das man in der Demoversion als Ausgesetzter auf einem kleinen Asteroiden beginnt. Wie kommt man bloß zurück in die Stadt?

38. NEUE EPISODEN Disk



Potz Blitz - wer hätte das gedacht. Als wir vor 2 Monaten neue Episoden für das Spektakel von ID vorstellten, daß die Woge der Begeisterung so hoch schlägt. Deshalb, und auf vielfachen Wunsch gibt es hier nochmals zwei komplet neue Episoden mit jeweils 9 Levels für die Vollversionsbesitzer. Jetzt habt Ihr wieder was zu Duun !!

39. STAR CRUSADE Disk



Langsam gleitet das Mutterschiff durch den Raum - aber nicht alle Allbewohner sitzen zuhause bei der Familie, einige erdreisen sich mit zersörerischer Absicht die Weiten des All's unsicher zu machen. Start frei für den Kurzstreckenjäger. (Ihr Job!) Eine gigantische Demoversion mit über 4 MB. Antesten!

40. KELLOGGS Disk



Nicht alles wo Kellogg's draufsteht, ist zum Essen gedacht. Mit diesem Produkt kann man sogar spielen, und das vom Feinsten. Mit diesem excellenten Jump & Run wird fortgeführt was im Bereich der Werbespiele so alles möglich ist. Auf alle Fälle, auch für Flakes Gegner, ein tolles voll spielbares Produkt!

41. DR. RIPTIDE Disk



In der PC Games mit Shareware des Monats ausgezeichnet, verdient dieses Produkt alle Hochachtung. Bereits in der Sharewareversion kann man stundenlang mit dem U-Boot dem verbrecherischen Dr. Riptide nachjagen. Tolle Grafik, guter Sound und flüssige Animation garantieren den absoluten Megaspäß!

42. SKY ROADS Disk



Ein Autorennen der ganz anderen Art ist SKY ROADS. Von wegen durchgehende Straßen oder saubere Asphaltierung. Löcher, Hindernisse und Sonderbeläge erschweren den Weg ins Ziel. Kein Platz für Sonntagsfahrer, denen Gas geben fremd ist. Also, Sicherheitsgurt an, Ionentriebwerk an, Gehirn an - frei zum Start.

NEU - SPIELE MAILBOX



Ein neues Licht am Himmel - die ultimative Box für PC Spiele (DEMOS / Shareware / Originale / TIPS) Für den Profi halten wir 500 Fileareas aus allen Bereichen top aktuell. Hard- & Softwareflohmarkt, Fidonetzugang und vieles mehr. Insgesamt 8 GB Online, 8 Nodes unter 0911/209911

BESTELLTELEFON

0911 / 35 53 53

FAX an: 0911 / 35 53 57

ODER GUPON AN

ASTAT MEDIA GMBH

A S M-Demoservice
Kobergerstrasse 41
90408 - Nürnberg

1. Zool 2 (playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>	1. Tie Fighter	89.00 DM	<input type="checkbox"/>
2. Universe (playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>	2. ThemPark	79.00 DM	<input type="checkbox"/>
3. Neue Episoden (Zusatzlevel)	10.00 DM	<input type="checkbox"/>	3. FIFA Soccer	79.00 DM	<input type="checkbox"/>
4. Star Crusade (playable Demo)	6.50 DM	<input type="checkbox"/>	4. Outpost CD	89.00 DM	<input type="checkbox"/>
5. Kellogg's (Werbespiel)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>	5. ENOID (Neues Arkanoïd)	39.00 DM	<input type="checkbox"/>
6. Dr. Riptide (Shareware)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>	6. Dr. Riptide	49.95 DM	<input type="checkbox"/>
7. Sky Roads (Shareware)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>	7. Sky Roads	49.95 DM	<input type="checkbox"/>

Alle 7 Demo/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt's zum Preis von: 24.95 DM

Porto & Verpackung je Sendung (Inland 4DM / Ausland Bar 10DM / Inland Nachnahme 10DM)

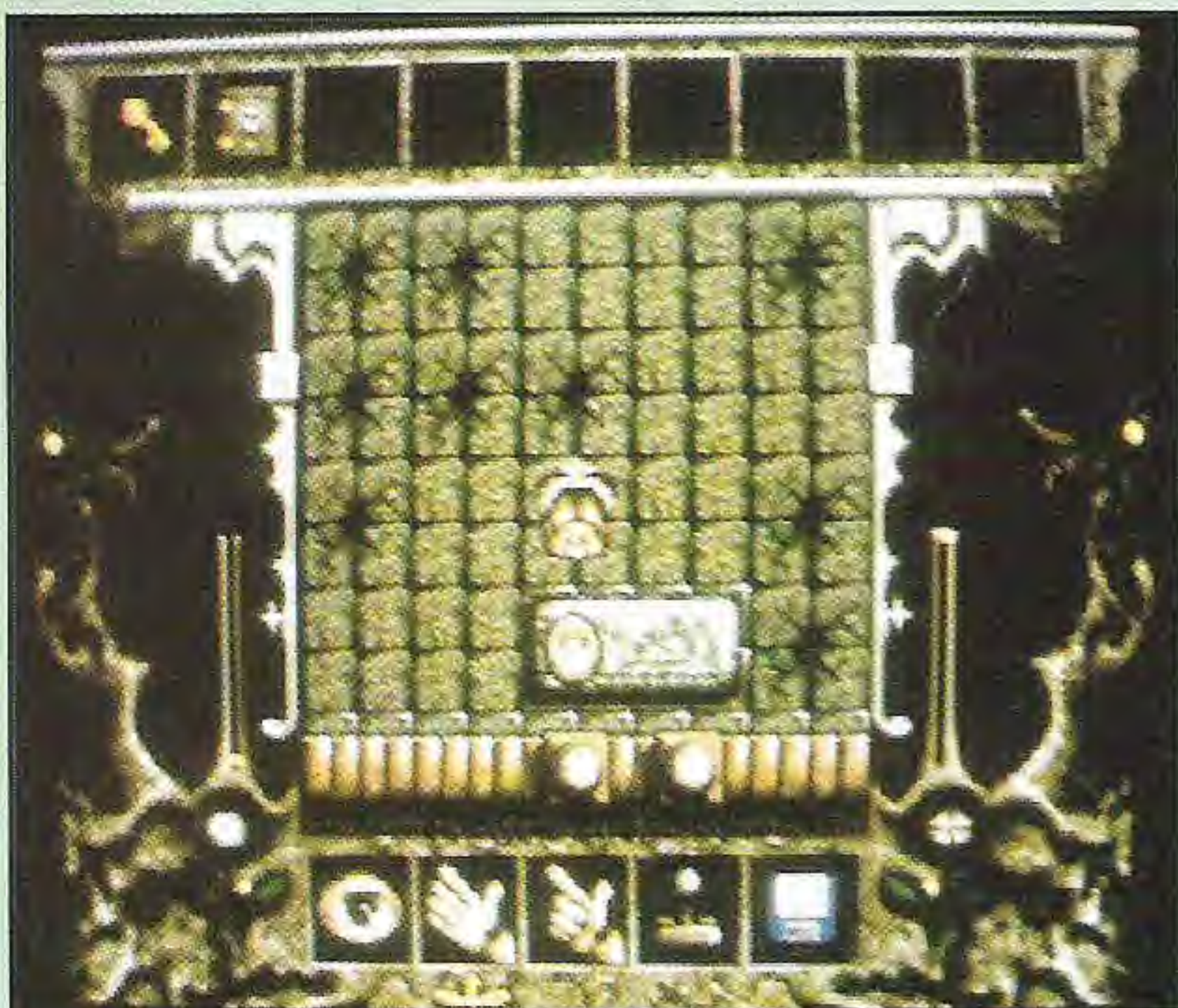
Adresse _____

ZAHlungsweise: ☐ BANKEINZUG ☐ NACHNAHME ☐

Konto _____ SCHECK / BAR ☐

BLZ _____

Bank _____ Unterschrift _____



▲ **Hallo Leute! Hier! Hier unten, Mensch**

Es geht richtig zur Sache in **Valhalla and the Lord of Infinity**, einem neuen Amiga-Spiel von Vulcan-Software. Die Story handelt von zwei Brüdern, die als Königssöhne im Land Valhalla leben. Der eine ist ein starker Recke, geschickt im Umgang mit dem Schwert und dem Buch, der andere ein verschlossener, von dunklen Gedanken getragener Bursche.

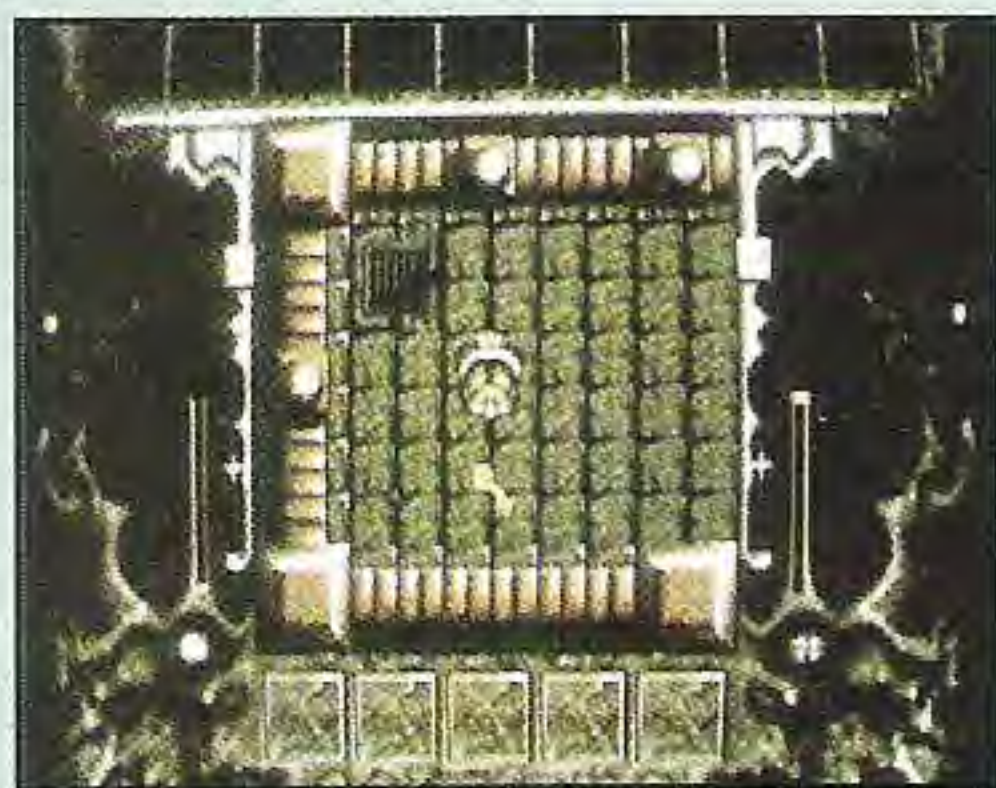
Der Bischof des Landes beobachtet die beiden sehr genau. Er ahnt, daß sich hier ein Konflikt anbahnt. Garamond, der ältere und aufgeschlossene, wird einmal den Thron des Königreiches besteigen. Infinity, so der Name des verschlossenen, jüngeren Bruders, wird dabei leer ausgehen. Und der Bischof erkennt, daß sich Infinity damit nicht abfinden wird.

Es kommt, wie es kommen muß: Der alte König stirbt; Garamond wird zum neuen König gekürt. Und kurz darauf sieht man finstere Gestalten in die Burg reiten, die sich heimlich mit Infinity treffen. Und dieser seilt sich öfter mal ab, um nach Tagen wiederzukommen – nicht ohne Geld und Wertsachen unter irgendwelche Leute gebracht zu haben.

Eines schönen Tages sieht der Bischof auf einer Reise durch das Land einen weinenden Jungen. Als er ihn fragt, was denn los sei, erfährt er, daß Teile der Bevölkerung planen, den König zu ermorden und an seiner Stelle Infinity auf den Thron zu setzen. Der Bischof eilt zurück zum Schloß, um Garamond zu warnen, doch der wiegelt ab und nimmt seinen Bruder in Schutz.

Da die Warnungen des Bischofs in den Wind geschossen werden, kommt es zum zweiten Mal, wie es kommen muß: Infinity reißt mit einer großen Horde von finsternen Gesellen die Macht im Lande Valhalla an sich und bricht einen Bürgerkrieg vom Zaun, in dessen Verlauf Garamond und seine Gattin umgebracht werden. Danach setzt sich Infinity auf den Thron und verwandelt das ehemals blühende Valhalla in ein Land des Terrors und Schreckens.

Was er allerdings nicht verhindern konnte, ist die Tatsache, daß des Königs Sohn, der junge Prinz, von Getreuen Garamonds gerettet und außer Landes gebracht wird. Dieser wächst mit der Zeit heran, erfährt die Geschichte der feindlichen Brüder und kennt nur noch eines: Rache...



▲ **Was haben wir denn da? Einen Schlüssel?**

Wohl dem, der ein Einzelkind ist. Hat man nämlich einen großen Bruder, dann gibt's immer Streit, nur die Hälfte vom Kotelett und die abgetragenen Sachen. Und manchmal auch Krieg.

Als ich die Verpackung von Valhalla öffnete, traute ich erst mal meinen Augen nicht: Sechs HD-(!)Disketten, ein Mini-handbuch und ein Poster, auf dem sich das gleiche nichtssagende Titelbild befindet wie auf der Verpackung. Um es gleich vorwegzunehmen: Durch die Verwendung von HD-Disks können Probleme bei einigen Amiga-Rechnern der älteren Generation (und damit mit älteren Laufwerken) entstehen. Da die Disks mit 880 KB formatiert waren, frage ich mich natürlich, warum hier überhaupt HDs verwendet wurden.

Aber gut, gehen wir weiter. Das "Mini-handbuch" besteht aus 22 Seiten, von denen 16 die Story und sechs Installationshinweise enthalten. Gebraucht wird es als Lieferant eines Paßworts, damit man überhaupt ins Spiel gelangt.

Bruderzwist

Man kann das Spiel von Disk spielen, die Wechselei hält sich in Grenzen, da jede Diskette eine bestimmte Anzahl kompletter Levels enthält. Auf die Festplatte paßt Valhalla auch, allerdings muß man den Inhalt der Disketten (dort enthaltene Unterverzeichnisse) in das entsprechende Verzeichnis kopieren und dieses dann auf die Disk-Namen assignen. Warum einfach, wenn's auch schwer geht, gelle? Daß man es richtig gemacht hat, sieht man daran, daß die Verzeichnis-Icons in richtiger Reihenfolge den vollständigen Spielnamen ergeben.

Übrigens nennt sich Valhalla noch "Das erste richtige Sprach-Adventure". Dem entsprechend gespannt war ich auf den Start. Dort sieht man zuerst ein Männchen – und zwar senkrecht von oben. Das erzählt (!) die Story und gibt auch sonst sprachliche Informationen. Allerdings erwies sich meine Vermutung, man würde den Sprach-Synthesizer des Amiga benutzen, als vollkommen falsch. Die Sprache ist digitalisiert, wird vom Datenträger aus in den Speicher geladen und vom Sound-Prozessor abgespielt. Der Erfolg: Manches ist nur mit großer Anstrengung zu verstehen, was sich bei Action-Szenen als verhängnisvoll erweisen kann.

VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY

Amiga (1 MB), 79,95 DM, Hersteller: Vulcan Software, England, Muster von: Die Cas-sette.

Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Das Männchen entpuppt sich als der zurückgekehrte Prinz, der zuerst im Schloß von Valhalla verschiedene Rätsel lösen muß. Dazu läßt man den kleinen Kerl durch die ausschnittsweise dargestellte Burg laufen, Gegenstände aufnehmen und benutzen, Türen öffnen und die Gegend erkunden.

Valhalla hinterläßt bei mir einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits ist die

Grafik niedlich und das Gameplay mal was anderes im Action-Adventure-Einheitsbrei, andererseits ist mir zu wenig auf dem Bildschirm. Obwohl die Steuerung prinzipiell ganz gut funktioniert – die Aktionen werden über Piktogramme angewählt –, bekommt man Schwierigkeiten bei den "gesprochenen" Infos. Und das führt dazu, daß es irgendwie hakt und hängt.

Meine Meinung zum Spiel: Schlecht ist es nicht, es hat sogar seinen Reiz, aber das Ultimative ist es bei weitem nicht.



Urteil: 8

GEHT SO

	Grafik:	9
	Sound:	7
	Ablauf:	10
	Aufmachung:	8
	Steuerung:	8

Mit ein wenig mehr Engagement wär's ein Superspiel!

SOFTWARE SALE

SHOPS

VERSAND

Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Tel.: (05021) 910416-17
Fax: (05021) 910403-04

EA = engl. Anleitung ?? = noch nicht bekannt
Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser
Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen
möglich, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten:
Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM
zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr.
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere
allgemeinen Geschäftsbedingungen

IBM-PC

1869 DV 79,90DM
1942-Pacific Air War DV 89,90DM
1990-Die '94er Edit. DV 49,90DM
7 th Sword of Mendor ?? in Verb.
Aces of the Deep DV 79,90DM
Aces over Europe DV 79,90DM
Across the Rhine DV 89,90DM
Air Combat Classics EA 79,90DM
Alien Breed DV 59,90DM
Alone in the Dark DV 84,90DM
Alone in the Dark 2 DV 84,90DM
Al-Qadim EA 69,90DM
Al-Qadim DV 79,90DM
Ambush at Sorinor DV 84,90DM
Anstoss DV 69,90DM
-World Cup Edition DV 54,90DM
Arcade Pool DV 34,90DM
Archon Ultra DV 79,90DM
Arena-Elder Scrolls EA 69,90DM
Arena-Elder Scrolls DV in Verb.
Armoured Fist DV 84,90DM
A-Train DV 49,90DM
A-Train Constr. Kit DV 49,90DM
Aufschwung Ost DV 69,90DM
Award Winners Gold DV 69,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2) DV 49,90DM
Battle Isle 2 DV 79,90DM
Battletoads DV 64,90DM
Bazooka Sue DV 84,90DM
Beneath a Steel Sky DV 69,90DM
Big Four DV 64,90DM
Bioforce DV in Verb.
Bloodnet DV 84,90DM
Body Blows DV 59,90DM
Break Thru DV 49,90DM
Bundesliga M. Prof. DV 69,90DM
Bundesliga M. 3 Hattrick DV 89,90DM
Burning Steel DV 79,90DM
-Data 1 DV 39,90DM
-Data 2 DV 39,90DM
Scenario Editor DV 39,90DM
Burning Steel 2 EA 69,90DM
Burning Steel 2 DV 84,90DM
Burntime DV 79,90DM
Campaign 2 DV 79,90DM
Cannon Fodder DV 64,90DM
Caribbean Desaster DV 79,90DM
Carriers at War II DV 79,90DM
Central Intelligence ?? in Verb.
Chaos Engine DV 54,90DM
Chartbreaker DV 69,90DM
Christoph Kolumbus DV 79,90DM
Civilization DV 89,90DM
Classic Power Comp. DV 79,90DM
Colonization DV 89,90DM
Comanche DV 84,90DM
-Data 1 DV 49,90DM
-Data 2 Over the Edge DV 59,90DM
Cool Spot DV 59,90DM
Corridor 7 DV 39,90DM
Creative Writer DV 129,90DM
Daemongate DV 64,90DM
Dangerous Streets DV 49,90DM
Dark Legion DV 64,90DM
Dark Sun DV 79,90DM
Das schwarze Auge DV 79,90DM
Das schwarze Auge 2 DV 79,90DM
Day of the Tentacle DV 84,90DM
Death or Glory DV 89,90DM
Delta 5 EA 69,90DM
Delta 5 DV 79,90DM
Desert Strike EA 69,90DM
Der Clou DV 79,90DM
Der Planer DV 79,90DM
-Datadisk DV 44,90DM

IBM-PC DER PATRIZIER 29,90DM !!!

Der Schatz im Silbers. DV 84,90DM
Die Siedler DV 79,90DM
Dreamlands DV 59,90DM
Dune 2 DV 64,90DM
Dungeon Hack DV 79,90DM
Durch die Wüste DV in Verb.
Eishockey Manager DV 79,90DM
Elder Scrolls EA 69,90DM
Elder Scrolls DV in Verb.
Elisabeth I DV in Verb.
Elite 2 DV 69,90DM
Elite 3 DV 79,90DM
Empire Deluxe DV 69,90DM
Erben der Erde DV 79,90DM
Excellent Games DV 69,90DM
Eye of the Beholder DV 39,90DM
Eye of the Beholder 2 DV 79,90DM
Eye of the Beholder 3 DV 79,90DM
F-14 Fleet Defender DV 89,90DM
F-15 Strike Eagle 3 DV 89,90DM
Fantastic Dizzy DV 64,90DM
Fantasy Empires DV 79,90DM
Fields of Glory DV 89,90DM
FIFA Soccer DV 69,90DM
Final Conflict ?? in Verb.
Fine Artist DV 129,90DM
Fire & Ice DV 59,90DM
Flashback DV 89,90DM
Fleet Defender DV 89,90DM
Flugsimulator 5.0 DV 129,90DM
Flugsimulator 5.0 -New York EA 49,90DM
-Paris EA 49,90DM
-San Francisco DV 69,90DM
-Washington DV 64,90DM
Formula One GP DV 89,90DM
Freddy Pharkas DV 69,90DM
Fritz 3 DV 129,90DM
Fury of the Furries DV 64,90DM
Gabriel Knight DV 74,90DM
Goal DV 64,90DM
Gobblins 2 DV 84,90DM
Gobblins 3 DV 79,90DM
Gunship 2000 DV 89,90DM
Hand of Fate DV 74,90DM
Hannibal DV 79,90DM
Hanse-Die Expedition DV 44,90DM
Harpoon 2 EA 79,90DM
Harrier Jumpjet DV 89,90DM
Hattrick DV 79,90DM
Heimdall 2 DV 69,90DM
Hellcab ?? in Verb.
Hired Guns DV 84,90DM
History Line 1914-18 DV 69,90DM
Höhlenwelt DV in Verb.
Hokum ?? in Verb.
Hot Numb. Penthouse DV 39,90DM
Hot Numb. Deluxe DV 59,90DM
Hurra Deutschland DV 69,90DM
Inca DV 84,90DM
Inca 2 DV 84,90DM
Incredible Machine DV 69,90DM
The even more DV 74,90DM
Incredible Toons DV 74,90DM
Indiana Jones 4 DV 49,90DM
Indy Car Racing DV 79,90DM
-Racing Tracks DV 34,90DM
-Paint Kit DV in Verb.
Inferno ?? in Verb.
Inherit the Earth EA 69,90DM
Int. Sens. Soccer DV 39,90DM
Ishar 3 DV 79,90DM
Jack the Ripper ?? in Verb.
Jordan in Flight DV 74,90DM
Jurassic Park DV 69,90DM
Kick off 3 DV 64,90DM
Kind of Magic DV 69,90DM
Kings Quest 6 DV 79,90DM
Lands of Lore DV 64,90DM

Leis. Suit Larry 6 DV 79,90DM
Legacy DV 89,90DM
Legend of Kyndria 2 DV 74,90DM
Leis. Suit Larry 6 DV 74,90DM
Lemmings 2 DV 49,90DM
Links 386 Pro DV 89,90DM
Links Banff SVGA EA 44,90DM
Links Belfry SVGA EA 44,90DM
Links Castle P. SVGA EA 44,90DM
Links Firestone SVGA EA 44,90DM
Links Innsbrook SVGA EA 44,90DM
Links Mauna K. SVGA EA 44,90DM
Links Pebble B. SVGA EA 44,90DM
Links Pinehurst SVGA EA 44,90DM
Lollypop DV 74,90DM
Loom DV 39,90DM
Lords of Power DV 79,90DM
Lost in Time DV 84,90DM
Lost Vikings DV 79,90DM
Lothar Matthäus DV 64,90DM
Lotus 3 DV 89,90DM
Lucas Classic Advent. DV 89,90DM
M-1 Tank Platoon DV 34,90DM
Mad News DV 79,90DM
Mad TV DV 39,90DM
Magic of Endoria DV 79,90DM
Maniac Mansion DV 39,90DM
Maniac Mansion 2 DV 84,90DM
Mario teaches typ. DV 19,90DM
Masters of Orion DV 89,90DM
Mechwarrior 2 DV in Verb.
Merchant Prince DV 74,90DM
Michael Jordan in Fl. DV 74,90DM
Micro Machines DV 64,90DM
MIG 29 für Falcon 3.0 DV 59,90DM
Might & Magic 4 DV 79,90DM
Might & Magic 5 DV 84,90DM
Monkey Island 1 DV 39,90DM
Monkey Island 2 DV 49,90DM
Morph DV in Verb.
NFL Coaches DV 79,90DM
NHL Hockey DV 79,90DM
Outpost DV 79,90DM
Overdrive DV 59,90DM
Overlord DV 69,90DM
Pacific Strike DV 84,90DM
-Speech DV 44,90DM
-Miss. 1 DV in Verb.
Penthouse Hot Numb. DV 39,90DM
Penthouse Deluxe DV 59,90DM
Peter Pan DV 64,90DM
Pinball Dreams DV 64,90DM
Pinball Dreams 2 DV 39,90DM
Pinball Fantasies DV 64,90DM
Pirates DV 34,90DM
Pirates Gold DV 89,90DM
Pizza Connection DV 84,90DM
Police Quest DV 69,90DM
Premier Ship ?? in Verb.
Prince of Persia 2 DV 69,90DM
Privateer DV 84,90DM
Privateer Speech DV 44,90DM
-Special Op. 1 DV 44,90DM
Quarter Pole DV 69,90DM
Quest of Glory 3 DV 69,90DM
Quest of Glory 4 EA 69,90DM
Quest of Glory 4 DV 74,90DM
Quest of Knowledge DV 74,90DM
Railroad Ty. Deluxe DV 79,90DM
Ravenloft DV 79,90DM
Ravenloft DV in Verb.
Reunion DV 74,90DM
Righteous Fire DV 44,90DM
Rings of Medusa Gold DV 79,90DM
Rise of Robots ?? in Verb.
Robinsons Requiem DV 64,90DM
Rüsselshelm DV 69,90DM
Sabre Team DV 79,90DM
Sam & Max DV 84,90DM
Scooters Zauberschloß DV 79,90DM
Seal Team DV 69,90DM
Sensible Soccer DV 39,90DM
-International DV 79,90DM
Serpent Isle (Ult. 7 II) ?? in Verb.
Seventh Sword of M. DV 79,90DM
Shadowcaster DV 79,90DM
Sherlock Holmes DV 59,90DM
Silverball DV 69,90DM
Sim City Deluxe DV 79,90DM
Sim City/Populus DV 79,90DM
Sim City 2000 EA 79,90DM
Sim City 2000 DV 84,90DM
Sim City 2000 Scen. DV 39,90DM
Sim Farm DV 79,90DM
Sim Health ?? in Verb.
Sim Life DV 84,90DM
Simon the Sorcerer DV 84,90DM
Soccer Kid DV 69,90DM
Software Manager DV 79,90DM
Space Hulk DV 79,90DM
Spaceward Ho! DV 79,90DM
Spellux EA 69,90DM
SSN 21 Seawolf DV 79,90DM
SSN 21 Seawolf ?? in Verb.
Star Crusader DV 89,90DM
Starlord DV 89,90DM
Star Trek Judgem. R. ?? in Verb.
Star Trek Next Gen. ?? in Verb.
Street Fighter 2 DV 64,90DM
Strike Commander DV 84,90DM
-Speech DV 39,90DM
-Tactical Operations 1 DV 44,90DM
Stronghold DV 79,90DM
S.U.B. DV 69,90DM
Subwar 2050 DV 89,90DM
-Mission Disk DV 49,90DM
Sukiya ?? in Verb.
Superfrog DV 54,90DM
Syndicate DV 79,90DM
-Data Disk DV 44,90DM
System Shock DV 84,90DM
Task Force 1942 DV 89,90DM
Terminator 2029 EA 49,90DM
-Operation Scour DV 69,90DM
Termin. Rampage EA 69,90DM
The Chaos Engine DV in Verb.
The Elder scrolls DV 74,90DM
The Elder scrolls DV 74,90DM
The even more Inc. M. DV 74,90DM
The incredible Toons DV 74,90DM
The final Conflict ?? in Verb.
The Greatest DV 64,90DM
The Legacy DV 89,90DM
The Lost Vikings DV 79,90DM
The perfect General 2 ?? in Verb.
Theatre of Death DV 69,90DM
Theme Park DV 79,90DM
Tie Fighter DV 79,90DM
Tie Fighter DV in Verb.
Tornado DV 79,90DM
-Desert Storm DV 44,90DM
Tubular Worlds DV 69,90DM
Turrican 2 DV 79,90DM
UFO DV 89,90DM
Ultima 7 II-Serp. Isle DV 79,90DM
Ultima 6 - Pagan -Speech DV 44,90DM
-Lost Vale DV in Verb.
Ultima Underworld DV 74,90DM
Ultima Underworld 2 DV 74,90DM
Under a Killing Moon ?? in Verb.
Universe ?? in Verb.
Unlimited Adventures EA 69,90DM
Unnecness. Roughness DV 69,90DM
Unnatural Selection DV 69,90DM
Victory at Sea DV 79,90DM
War in the Gulf DV 74,90DM
Warlords 2 EA 79,90DM
-Datadisk DV 69,90DM
Werewolf KA 50 DV 69,90DM
Wing Comm. Armada DV 79,90DM
Wings of Glory DV 64,90DM

Winter Olympics DV 84,90DM
Wizardry 7 DV 89,90DM
World Cup USA '94 DV 74,90DM
World Cup Year '94 DV 74,90DM
World Tennis Ch.-ship DV 49,90DM
World War 2 DV 89,90DM
WWF European Ramp. EA 44,90DM
Xenobots EA 44,90DM
X-Wing DV 44,90DM
X-Wing Mission 2 DV 44,90DM
X-Wing Upgrade Kit DV 59,90DM
Z ?? in Verb.
Zeppelin DV 79,90DM
Zool DV 59,90DM

CD-ROM

7 th Guest DV 89,90DM
10 Jahre Interplay DV 89,90DM
11 th Hour DV 129,90DM
1942-Pacific Air War DV in Verb.
Aces of the Deep DV 79,90DM
Aegis-Guardian of F. EA 79,90DM
A hard day's Night EA 69,90DM
Al-Qadim DV 69,90DM
Al-Qadim DV 69,90DM
Alone in the Dark DV 89,90DM
Anstoss World Cup E. DV 69,90DM
Archon Ultra DV 79,90DM
Bat 2 DV 79,90DM
Battle Isle 2 DV 84,90DM
-Scenery CD DV 49,90DM
Beneath a Steel Sky DV 89,90DM
Betrayal at Krondor ?? in Verb.
Bioforce DV in Verb.
Bloodnet DV 84,90DM
Blue Force DV 69,90DM
Burning Steel DV 84,90DM
Burning Steel 2 EA 69,90DM
Burntime DV 79,90DM
Buzz Aldrin DV 89,90DM
Cannon Fodder ?? in Verb.
Caribbean Disaster DV 84,90DM
Chessmaster 4000 T. DV 69,90DM
Civilization/Rail. Tyc. D. DV 64,90DM
Classic Flight Sim. DV 89,90DM
Comanche Compil. ?? in Verb.
Creature Shock DV 99,90DM
Critical Path ?? in Verb.
D-Day ?? in Verb.
Dark Legions EA 64,90DM
Dark Sun DV 79,90DM
Das schwarze Auge DV 69,90DM
Das schwarze Auge 2 DV in Verb.
David L. Goltz 1 GP DV 64,90DM
Day of the Tentacle DV 89,90DM
Der Clou DV 79,90DM

CD-ROM DER PATRIZIER 29,90DM !!!

Der Planer DV 84,90DM
Dracula unleashed DV 89,90DM
Dragon Lore DV 69,90DM
Dragonsphere DV 84,90DM
Dreamweb ?? in Verb.
Dungeon Hack EA 69,90DM
Eleventh Hour DV 129,90DM
Elite 2 DV 69,90DM
Empire Deluxe DV 69,90DM
Erben der Erde DV 79,90DM
Eye of the Beholder DV 84,90DM
F-1 DV 69,90DM
FIFA Soccer DV 89,90DM
Falcon Gold Coll. DV 89,90DM
Fantasy Empires DV 69,90DM
Form. I.G. Priv/D. L. Goltz DV 64,90DM
Gabriel Knight DV 79,90DM
Gateway 2 EA 69,90DM
Gobblins 2 DV 84,90DM
Gobblins 3 DV 84,90DM
Golden 7 DV 89,90DM
Grandest Fleet ?? in Verb.
Guardians of the Fleet EA 79,90DM
Gunship 2000+Scen. DV 64,90DM
Hand of Fate DV 104,90DM
Harpoon DV 59,90DM
Hattrick DV 84,90DM
Heimdall 2 DV 69,90DM
Hellcab ?? in Verb.
Herbert Grönemeyer DV 39,90DM
Hidden Below DV 69,90DM
History Line DV 64,90DM
Hurra Deutschland DV 69,90DM
Inca DV 84,90DM
Inca 2 DV 109,90DM
Indiana Jones 4 DV 69,90DM
Inferno DV 79,90DM
Inherit the Earth EA 79,90DM
Innocent unt. caught DV 64,90DM
Iron Helix DV 79,90DM
Ishar 3 DV 79,90DM
Jack the Ripper ?? in Verb.
Jack Nicklaus S. E. DV 44,90DM
Journeyman Project DV 69,90DM
Jurassic Park DV 69,90DM
Kick off 3 DV 64,90DM
Kind of Magic DV 69,90DM
Kings Quest 5 DV 79,90DM
Kings Quest 6 DV 84,90DM
Kings Quest Collection EA 79,90DM
Labyrinth of Time DV 74,90DM
Lands of Lore DV 89,90DM
Laser Squad ?? in Verb.
Legend of Kyndria 2 DV 104,90DM
Leis. Suit Larry 6 DV 79,90DM
Leisure Suit Larry Coll. DV 84,90DM
Lemmings DP DV 69,90DM
Lil' Devil DV 79,90DM
Lollypop DV 69,90DM
Lost in Time DV 84,90DM
Lucas Arts Cl. Adv. DV 99,90DM
Lucas Arts Cl. Sim. DV 79,90DM
Mad Dog 2-Lost Gold EA 84,90DM
Mad News DV 84,90DM
Man enough DV 84,90DM
Maniac Mansion 2 DV 89,90DM
Maniac Mansion 2 DV 89,90DM
Mega Race DV 69,90DM
Might & Magic Triol. DV 119,90DM
Myst DV in Verb.
NHL Hockey '95 DV 64,90DM
No. 2 Collection DV 64,90DM
Nomad DV 84,90DM
Outpost DV 84,90DM
Outpost DV 84,90DM
Patriot DV 39,90DM
Phantasmagoria DV in Verb.
Pinball Deluxe Edition DV 74,90DM
Planet Adrenaline EA 69,90DM
Planet Paradise DV 69,90DM
Police Quest 4 DV 79,90DM
Privateer DV 99,90DM
Privateer/Strike C. DV in Verb.
Quantum Gate EA 99,90DM
Quest & Fun DV 69,90DM
Quest for Glory 4 DV 79,90DM
Rail. Tyc. Del./Civiliz. EA 69,90DM
Ravenloft DV 79,90DM
Return to Zork DV 69,90DM
Reunion DV 79,90DM
Rings of Medusa Gold DV 79,90DM
Ringworld DV 69,90DM
Rise of the Robots ?? in Verb.
Sabre Team ?? in Verb.
Sam & Max DV 84,90DM
Sam & Max DV 89,90DM
Shadowcaster DV 89,90DM
Shadowworlds ?? in Verb.

Sherlock Holmes DV 69,90DM
Simon the Sorcerer DV 84,90DM
Space Hulk DV 64,90DM
Space Quest 4 DV 69,90DM
Space Quest Collect. EA 59,90DM
Space Quest Collect. DV 74,90DM
Space Shuttle EA 69,90DM
Spaceward Ho! DV 74,90DM
Spellcasting Party P. DV 44,90DM
SSN 21 Seawolf DV 44,90DM
Star Control 1&2 DV 59,90DM
Star Crusader DV 79,90DM
Starlord DV 79,90DM
Star Trek DV 59,90DM
Star Trek Next Gen. DV in Verb.
Strike Commander DV 84,90DM
Strike C./Privateer DV 89,90DM
Stronghold DV 129,90DM
Subwar 2050 DV in Verb.
Syndicate Plus DV 79,90DM
System Shock EA 79,90DM
Terminator Rampage EA 69,90DM
TFX DV 69,90DM
The Greatest DV 69,90DM
The Hidden Below DV 69,90DM
The Horde DV 89,90DM
The Journeyman Proj. DV 84,90DM
Theme Park DV 69,90DM
Tie Fighter DV 79,90DM
Top Shots DV 84,90DM
Tornado DV 49,90DM
Turrican 2 DV 89,90DM
UFO DV in Verb.
Ultima 8 DV 109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2 DV 84,90DM
Under a Killing Moon DV 129,90DM
Whales Voyage DV 74,90DM
Who shot Johnny R. EA 89,90DM
Wild Blue Yonder DV 69,90DM
Wing Comm. Armada DV in Verb.
Winter Olympics DV 74,90DM
Wing Commander Del. EA in Verb.
Wing Commander III ?? in Verb.
Wings of Glory DV 89,90DM
Wizardry 6+7 DV 84,90DM
Woodstock ?? in Verb.
World Cup USA '94 DV 64,90DM
World Cup Year '94 EA 109,90DM
Wrath of Gods DV 84,90DM
Zeppelin DV 84,90DM

CD-ROM-Laufwerk Mitsumi FX 001 279,90DM

JOYSTICKS QJ PC
SV 201 M5 34,90DM
SV 202 M6 19,90DM
SV 203 M6/Gamecard 44,90DM
SV 205 Optical 79,90DM
SV 206 Raider 34,90DM
SV 207 Speed R. Plus 49,90DM
SV 209 Gamecard o. G. 24,90DM
SV 210 Gamecard 29,90DM
SV 227 Top Star 39,90DM

GRAVIS PC 69,90DM
Analog 79,90DM
Analog Pro 79,90DM
Gamepad 44,90DM
Eliminator Gamecard 49,90DM

JOYSTICKS CH 44,90DM
Mach I 54,90DM
Mach I Plus 54,90DM
Mach II 64,90DM
Mach III 74,90DM
Flightstick 89,90DM
Flightstick Pro 159,90DM
Virtual Pilot 159,90DM
Gamecard III Automatic 84,90DM

SOUNDBLASTER 119,90DM
2.0 Deluxe 219,90DM
Pro DE Panasonic 219,90DM
Pro DE Mitsumi 219,90DM
Pro Value 179,90DM
16 Value Edition 229,90DM
16 Multi CD 299,90DM
16 Multi CD ASP 379,90DM
16 SCSI-2 379,90DM
16 SCSI-2 ASP 449,90DM

COMMODORE AMIGA

1869 DV 69,90DM
Alien 3 DV 49,90DM
Alien 3 DV 49,90DM
Alien Breed Sp. Ed. EA 29,90DM
Alien Breed 2 DV 49,90DM
Ambermoon DV 79,90DM
Ancient Art of War DV 69,90DM
Anstoss DV 69,90DM
-World Cup Edition DV 54,90DM
Apidya DV 29,90DM
Apocalypse DV 49,90DM
Arcade Pool DV 29,90DM
Armour-Geddon II DV 49,90DM
Assassin Spec. Edition DV 34,90DM
A-Train DV 39,90DM
A-Train Constr. Kit DV 49,90DM
Aufschwung Ost DV 64,90DM
Award Winners Gold DV 69,90DM
B-17 Flying Fortress DV 69,90DM
Battle Isle 2 DV 79,90DM
Battle Team DV 74,90DM
Battletoads DV 39,90DM
Bazooka Sue DV 79,90DM
Beneath a Steel Sky DV 64,90DM
Benefactor ?? 64,90DM
Big Four DV 64,90DM
Body Blows Galactic DV 49,90DM
Brian the Lion DV 49,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0 DV 69,90DM
Bund. Man. 3 Hattrick DV 84,90DM
Burntime DV 69,90DM
Campaign 2 DV 74,90DM
Caribbean Desaster DV 69,90DM
Chartbreaker DV 64,90DM
Chaos Engine DV 49,90DM
Christoph Kolumbus DV 74,90DM
Civilization DV 74,90DM
Cliffhanger DV 39,90DM
Cool Spot DV 49,90DM
Cool Dummies EA 49,90DM
D-Day DV 64,90DM
Darkmere DV 64,90DM
Darkstone DV in Verb.
Das schwarze Auge DV 74,90DM
Death or Glory DV 84,90DM
Der Clou DV 69,90DM

AMIGA DER PATRIZIER 29,90DM !!!

Der Schatz im Silbers. DV 79,90DM
Die Siedler DV 79,90DM
Disposible Hero DV 49,90DM
Dogfight DV 69,90DM
Dracula DV 39,90DM
Dragonstone DV 39,90DM
Dreamlands DV 59,90DM
Dune 2 DV 59,90DM
Eishockey Manager DV 74,90DM
Elfmania DV 49,90DM
Elisabeth I DV in Verb.
Elite 2 DV 59,90DM
Excellent Games DV 69,90DM
Eye of the Beholder 1 DV 34,90DM
Eye of the Beholder 2 DV 79,90DM
Eye of the Storm DV 69,90DM
F-117 Nighthawk DV 69,90DM

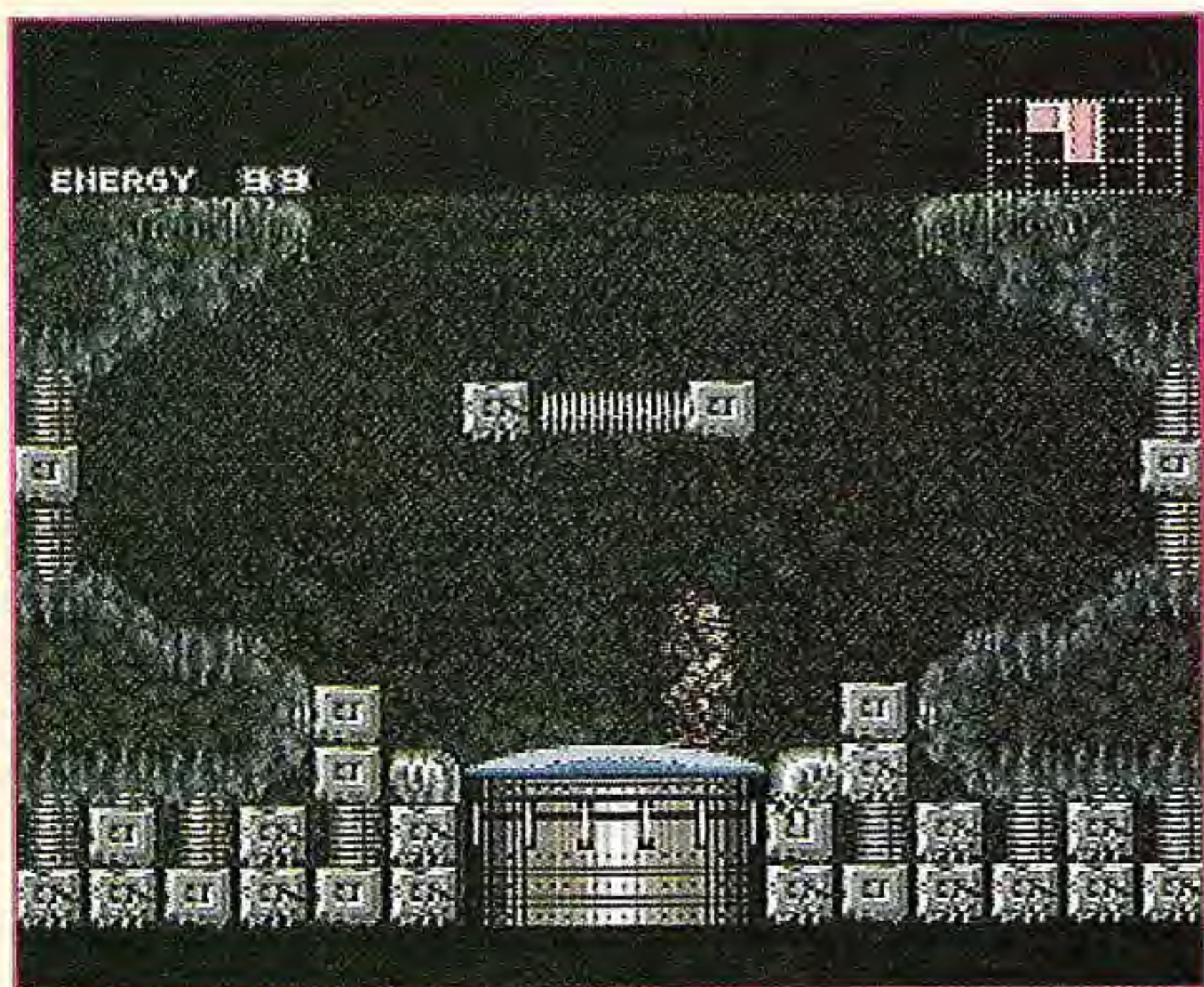
Fantastic Dizzy DV 49,90DM
Fatman DV 49,90DM
Fields of Glory DV 69,90DM
FIFA Int. Soccer DV 54,90DM
Final Conflict ?? in Verb.
Flashback DV 64,90DM
Formula 1 Grand Prix DV 74,90DM
Goal DV 59,90DM
Elysium DV 74,90DM
Fatman DV 69,90DM
Fields of Glory DV 69,90DM
Gunship 2000 DV 69,90DM
Hannibal DV 69,90DM
Hanse-Die Expedition DV 44,90DM
Hattrick DV 69,90DM
Heimdall 2 DV 64,90DM
Hired Guns DV 64,90DM
History Line 14/18 DV 69,90DM
Hyperion ?? in Verb.
Hot Numb. Pent. Del. DV 59,90DM
Impossible Mission DV 69,90DM
Indiana Jones 4 DV 49,90DM
Innocent until caught DV 69,90DM
Ishar 2 DV 59,90DM
Ishar 3 DV 64,90DM
Jack the Ripper ?? in Verb.
Jurassic Park DV 49,90DM
K 240 DV 54,90DM
Kick Off 3 DV 49,90DM
Kingpin DV in Verb.
Kings Quest 6 EA 64,90DM
Kings Quest 6 DV 69,90DM
Kind of Magic DV 69,90DM
Kult of Speed DV in Verb.
Last Action Hero DV 39,90DM
Legacy of Sorasil ?? in Verb.
Lemmings 2 DV 39,90DM
Liberation-Captive 2 DV 54,90DM
Lionheart DV 59,90DM
Lollypop DV 64,90DM
Lords of Power DV 74,90DM
Lost Vikings DV 64,90DM
Lothar Matthäus DV 59,90DM
Lotus Comp. (1 - 3) DV 59,90DM
Lucas Classic Advent. DV 79,90DM
M-1 Tank Platoon DV 39,90DM
Mad News DV 69,90DM
Mad TV DV 39,90DM
Magic of Endoria DV in Verb.
Micro Machines DV 49,90DM
Missiles over Xarion DV 49,90DM
Monkey Island DV 39,90DM
Monkey Island 2 DV 49,90DM
Mr. Nutz DV 49,90DM
Overlord DV 59,90DM
Penthouse Deluxe DV 49,90DM
Perihelion DV 49,90DM
PGA Tour Golf Plus DV 59,90DM
Pinball Dreams DV 49,90DM
Pinball Fantasies DV 59,90DM
Pinball Edition DV 64,90DM
Pirates DV 34,90DM
Pizza Connection DV 79,90DM
Populous 2 Plus DV 69,90DM
Prime Mover DV 59,90DM
Project Terra DV 64,90DM
Quarter Pole DV in Verb.
Reunion DV 69,90DM
Rings of Medusa Gold DV 69,90DM
Robinsons Requiem DV 64,90DM
Rorkes Drift ?? in Verb.
Rüsselshelm (Detroit) DV 49,90DM
Ruff & Tumble DV 49,90DM
Second Samurai DV 64,90DM
Seek & Destroy DV 39,90DM
Sensible Soccer 92/93 DV 49,90DM
Sierra Soccer DV 49,90DM
Sim City Deluxe DV 79,90DM
Sim City/Populous DV 69,90DM
Sim Life DV 79,90DM
Simon the Sorcerer DV 69,90DM
Skidmarks DV 49,90DM
Soccer Kid DV 64,90DM
Software Manager DV 69,90DM
Space Hulk DV 64,90DM
Spaceward Ho! DV 69,90DM
St. Thomas DV 49,90DM
Street Fighter 2 DV 34,90DM
Starlord DV 69,90DM
SUB DV 59,90DM
Super Sports Chall. DV 69,90DM
Syndicate DV 69,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1 DV 59,90DM
Theatre of Death DV 49,90DM
The Chaos Engine DV 49,90DM
The Executioner ?? in Verb.
The final Conflict ?? in Verb.
The Lost Vikings DV 64,90DM
The Perfect General DV 74,90DM
-Data Disk DV 44,90DM
Theme Park DV 64,90DM
Tornado DV 69,90DM
Traps'n'Treasures DV 64,90DM
Turrican 3 EA 49,90DM
Turrican 3 DV 64,90DM
Twilight 2000 DV in Verb.
UFO DV 69,90DM
Universe ?? in Verb.
Urduim 2 DV 49,90DM
Walker DV 64,90DM
War in the Gulf DV 69,90DM
Whales Voyage DV 69,90DM
Wing Commander 1 DV 49,90DM
Winter Olympics DV 64,90DM
Wiz'n'Liz DV 64,90DM
Wiz Kid DV 49,90DM
World Cup USA '94 DV 54,90DM
WWF European Ramp. EA 29,90DM
Yo! Joe! DV 58,90DM
Z ?? in Verb.
Zeppelin DV 69,90DM
Zero DV 64,90DM
Zool DV 19,90DM
Zool 2 DV 49,90DM

AMIGA CD 32

Alienbr. Sp. E. & G. DV 49,90DM
Arabian Nights DV 49,90DM
Arcade Pool DV 34,90DM
Banshee DV 54,90DM
Battle Chess EA 54,90DM
Battletoads DV 49,90DM
Beneath a Steel Sky DV 54,90DM
Brian the Lion ?? in Verb.
Brutal Football ?? in Verb.
Bubba'n Stix DV 59,90DM
Cannon Fodder DV 59,90DM
Chaos Engine DV 59,90DM
Chuck Rock DV 49,90DM
Deep Core DV 49,90DM
Der Clou DV 69,90DM
Disposible Hero DV 59,90DM
Donk DV 59,90DM
Elite 2 DV 59,90DM
Fields of Glory DV 64,90DM
Fire & Ice DV 49,90DM
Formula One GP DV in Verb.
Fury of the Furries DV 59,90DM
Gunship 2000 DV 69,90DM
Heimdall 2 DV 64,90DM
Impossible Mission DV 64,90DM
Int. Sensible Soccer DV 49,90DM
James Pond 3 DV 64,90DM
Jurassic Park DV 64,90DM
Kick off 3 DV in Verb.
Kingpin DV in Verb.
Labyrinth of Time EA 59,90DM
Lemmings DV 49,90DM
Liberation EA 64,90DM
Liverpool DV in Verb.
Lost Vikings EA 54,90DM
Lotus Trilogy DV 59,90DM
Mean Arenas DV 49,90DM
Mega Race DV in Verb.
Morph DV 49,90DM
Naughty Ones DV 49,90DM
Nigeli Mansell DV in Verb.
Out to Lunch DV 49,90DM
Pinball Fantasies DV 64,90DM
Pirates I Gold DV 64,90DM
Project X-F 17 DV 49,90DM
Second Samurai DV 49,90DM
Seek & Destroy DV 49,90DM
Sensible Soccer DV 49,90DM
-International DV 49,90DM
Sleepwalker DV 59,90DM
Soccer Kid DV 64,90DM
Speedball 2 ?? in Verb.
Striker DV 59,90DM
Superfrog DV 34,90DM
TFX DV 69,90DM
The Chaos Engine DV 59,90DM
The Lost Vikings EA 59,90DM
Theme Park DV in Verb.
Total Carnage DV 64,90DM
Ufo DV 64,90DM
Ultimate Body Blows DV 59,90DM
Universe ?? in Verb.
Zool DV 59,90DM
Zool 2 DV 59,90DM

JOYSTICKS QJ AMIGA

SV 119 Junior 9,90DM
SV 121 I Turbo 14,90DM
SV 122 II 14,90DM
SV 123 III Supercharger 19,90DM
SV 124 II Turbo 19,90DM
SV 125 V Superboard 24,90DM
SV 126 VI Jetfighter 24,90DM
SV 127 VII Topstar 39,90DM
SV 128 Megaboard 34,90DM
SV 129 IX Footpedal 49,90DM
SV 131 Superstar 24,90DM
SV 132 Hyperstar 29,



▲ Kesse Biene trifft heißen Feger...

Richtig ruhig geht es in der Galaxis zu, seit die Menschheit der galaktischen Föderation beigetreten ist. Man gibt sich (völlig untypisch) der friedlichen Erforschung des Universums hin, und alles ist Friede, Freude, Eierkuchen – bis die Entdeckung des Planeten SR 388 die ganze Föderation in Aufruhr versetzt. Der Planet an sich ist es nun nicht gerade, was die Leuten gruselt, vielmehr versetzt die dort ansässige Lebensform die Forscher in helle Aufregung: Die Metroiden, eine ziemlich seltsame Rasse, brüten im Inneren anderer Lebewesen und übernehmen dabei große Teile der Körper. Bon Appetit!

SUPER METROID

Super NES, 130 DM, Hersteller: Nintendo, Japan, Muster von: Nintendo of Europe

Zu Forschungszwecken (wie blöde kann man schon sein) wird einer der Metroiden via Frachtraum zur Erde verschifft, dabei aber leider von schlabberigen Mutanto-Raumpiraten erwischt. Der Metroid interessiert diese Jungs natürlich am meisten, denn daraus könnte man ja vielleicht eine Superwaffe züchten und der Föderation ein bißchen einheizen. Also zurück damit auf den Planeten. Das kannst Du nicht zulassen? Okay, schon nimmt die fröhliche Super-Metroid-Hatz ihren Lauf.

Nach den beiden heißen Metroid-Klassikern auf NES und Game Boy machst Du Dich hiermit zum dritten Male als beinharte Einzelkämpferin Samus Aran auf die Socken, um in Deiner HiTech-Rüstung die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Du hast dabei das (uneingeschränkte) Vergnügen, diese Höllenlotte durch das Tunnelabyrinth von SR 388 zu steuern, um den letzten lebenden Metroiden zu finden und ihn genau wie die Piratenchefin endgültig in die ewigen Jagdgründe zu befördern.

▲ Sind wir hier im Bundestag?

Der Job hat es echt in sich, denn die sechs Ebenen des Games sind einfach riesig. Du mußt Dich Teilstück für Teilstück immer tiefer durch das in der Seitenansicht dargestellte Ganggewirr vorantasten. Waagrechte Stollen, senkrechte Schächte, Säureseen, Dornenschungel wechseln sich mit den Resten der verfallenen,

HiTech-Lady mischt Monster auf



Kommt Dir bekannt vor, der Name METROID? Kein Wunder: Metroid gab es vor Jahren schon mal für die 8-Bitter, und die neue Super-NES-Version ist genau das, was der Titel verspricht – SUPER!

unterirdischen Raumstation einer lange ausgestorbenen Kultur ab. Überall lauern fiese Monster, die mit Klauen, Dornen, Zähnen, Tentakeln etc. hinter Samus her sind.

Mit Hilfe von diversen kleinen Spezialinstallationen in ihrem Kampfanzug kann sich die wenig damenhafte Lady aber recht gut zur Wehr setzen: Laser, Bomben, Missiles und Charge Beam gehören sozusagen zur Grundausrüstung, auch wenn Samus einige der Utensilien erst in den verwinkelten Gängen finden muß. Auch was die Fortbewegung anbelangt, hat die Heldin einige

weise von erlesener Fiesheit strotzen und alle haarsträubend gruselig sind. Da kommt echt Freude auf. Aber Deine Ausdauer und Geschicklichkeit wird nicht nur gnadenlos gefordert. Als hochwirksame Anti-Frust-Faktoren dienen zum einen die Save-Option, durch die Du an ganz bestimmten (meistens schwer zugänglichen) Stellen einen Spielstand auf 'Eis legen kannst, und zum anderen ein umfangreicher Spielführer, toll bebildert, ganz in Farbe und komplett in Deutsch.

Super Metroid zeigt dieselben spielerischen Qualitäten, die schon die ersten beiden Teile zu echten Rennern werden ließen, und setzt noch mal dicke obenauf: Wunderschön-schauerlich angehauchte Grafik sowie unheimliche Musik und gänsehäutige Soundeffekte sorgen für dezentes Alien-Gegrusel vorm Monitor. Und der wichtigste Punkt: Das Gameplay ist Extrasahne, komplex, herausfordernd – und nie unfair.



▲ Sieht einem gewissen Raumschiff Nostromo nicht unähnlich

Tricks drauf, die unsereins schwer vermißt. Ist z.B. ein Tunnel zu niedrig, verwandelt sie sich in einen kleinen Ball und rollt einfach durch, ätsch. Etwas später geht es auf diese Weise sogar senkrecht die Wände hoch. Zündet Samus unter ihrer Ballform eine Bombe, wird sie dadurch in die Höhe katapultiert, erreicht so Öffnungen hoch oben in den Wänden und oft genug auch geheime Passagen. Sehr praktisch.

Natürlich fehlen in diesem schicken und ausgesprochen riesigen Game auch die Obermonster nicht, die hier reichlich durch die Gänge hüpfen, teil-



Urteil: 10

SUPERSAHNESTARK

	Grafik:	10
	Sound:	10
	Ablauf:	11
	Dauerspaß:	12
	Preis/Leistung:	10

Super aufgemotzter Neu-Klassiker, der heute mehr Spaß macht denn je!



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Amiga Amiga PC 3,5 " PC 3,5 " PC-CDRom

Ruf doch mal an !!!!!



Wirklich unglaublich

Wer kennt ihn nicht, den Incredible Hulk aus zahllosen Marvel Comics und aus der anfangs noch interessanten TV-Serie, die eigentlich eine moderne Variante von *Jekyll und Hyde* ist? Was

THE INCREDIBLE HULK

Mega Drive, 129,95 DM, geplant für: Master System, Game Gear, Super NES, Hersteller: U.S. Gold, USA, Muster von: Die Cassette.

U.S. Gold wohl bewogen hat, den Hulk mitten im Sommerloch als Konsolenspiel rauszubringen? Es geht um den üblichen Welteroberer, dessen Pläne es zu vernichten gilt. Weitere Worte über den Inhalt zu verlieren, wäre zuviel des Guten. Fernab des Charmes der alten Comics erscheint der Hulk in fünf verschiedenen Welten und muß sich mit jeder Menge Klein-, Mittel und Großgegnern rumschlagen – im wahr-



▲ **Unichsachnoch, trink nich' immer Meier-Milch**

Da sage noch einer, wir würden mittelmäßigen bis schlechten Spielen keinen Platz mehr einräumen!

sten Sinne des Wortes, denn The Incredible Hulk ist ein Prügelspiel, wie es im Buche steht – im Strafgesetzbuch unter Beleidigung, versteht sich. Denn im Vergleich zu anderen Genrevertretern (insbesondere einem, der auf dem Index steht) schneidet das Game deutlich schlechter ab.

Aber – staun, staun – die Grafik weiß sogar zu gefallen, auch die Kollisionsabfrage ist relativ genau. Die Begleitmusik kann man abstellen (ähem), FX gibt es auch, allerdings klingt Hulks Schrei eher wie der von King Kong. Was mich an dem Teil jedoch immens stört, ist der schon fast unverschämte Schwierigkeitsgrad. Extra-leben gibt es zwar und ein paar andere Boni, aber die liegen nicht einfach so rum. Und mit drei Leben ohne jegliches Continue ist das Ganze ohnehin nicht so schnell zu schaffen. Klar, wer an Levels spart...

Apropos Leben: Man beginnt als Super-Hulk mit 'ner Masse Kraft. Da die Gegner zum Teil schwer bewaffnet (Panzerfaust!) sind, kostet jeder Treffer selbstredend ein wenig oder etwas mehr Energie. Folglich muß der Spieler fast unun-



terbrochen kämpfen, um einigermaßen heil durchzukommen. Logisch, daß es da eine Faustregel gibt: Treffer + Energieverlust = Verwandlung in Hulk bzw. Dr. Banner (und der kann gar nix ab). Dagegen helfen Gamma-Kapseln (suchet, so werdet Ihr finden), nimmt Hulk sie auf, verleihen sie einem sogar Superkräfte. Merkt Ihr das sanfte Gähnen?

Dieser Spaß ("Witz" wäre wohl eher angebracht) soll 130 DM kosten. Nee danke, da spare ich mir lieber die Kohle und jedes weitere Wort.



Urteil: 4

INCREDIBLE

	Grafik:	9
	Sound:	6
	Ablauf:	4
	Dauerspaß:	2
	Idee:	7

Kommt 'ne Frau zum Arzt...

Aber ist Ishar 3 dann noch ein Rollenspiel? Mit einem Charakter durch die Gegend zu ziehen, ist doch mehr Adventure-Sache. Aber nicht mal als Adventure könnte Ishar 3 überzeugen, denn langweilig und öde sind die Typen, die man in der Stadt trifft. Grafisch haben wir auch schon Besseres gesehen:

Ishar 3 kennt kein Scrolling und Zooming und anscheinend keine Animationen. Wenn dann mal eine Bewegung auf dem Schirm zu sehen ist, wackeln die Pixel. Wahrlich, wahrlich, nach den beiden andern, guten Ishar-Teilen hätte die Saga einen würdigen Abgang verdient!



Urteil: 5

MANGELHAFT

	Grafik:	7
	Sound:	7
	Ablauf:	4
	Dauerspaß:	3
	Steuerung:	5

Ishar auf dem Totenbett – der dritte Teil ist nur noch Leichenfledderei

ISHAR 3 - THE SEVEN GATES OF INFINITY

PC (386DX, 4 MB RAM, unterst. SoundBlaster), ca. 120 DM, geplant für: PC-CD-ROM, Amiga, Amiga 1200, Atari ST, Atari Falcon, Hersteller: Silmarils, Frankreich, Muster von: Selling Points, Gütersloh.

Alles geht einmal zu Ende: Mit dem dritten Teil der Fantasy-Rollenspiel-Saga Ishar findet die populäre Serie ihren Abschluß – einen würdigen?

Ja, die gute, alte Zeit: Da lebte Kendoria noch in Frieden, waren die Kräfte des Chaos samt ihrer Galionsfigur Shandar vernichtet. Doch nicht nur Totgesagte, sondern wohl auch die Toten leben länger. Denn wer sich Ishar 3 zu Gemüte führt und die Vorgeschichte kennt, hat unwillkürlich das Gefühl, den toten Bobby aus Dallas



▲ **Wirklich rührend: Einer der wenigen gesprächigen Typen in der Stadt Zach**

hier Party? Ein rauschendes Fest wird's nämlich nicht, zu schwachbrüstig sind die fünf Charaktere, die man sich vor Spielbeginn stricken kann. Nur zu schnell werden die grünen Jungs in der Stadt Zach platt gemacht.

Das liegt wohl nicht unwesentlich daran, daß die Partys aus den ersten beiden Teilen in Ishar 3 importiert werden können und wohl auch sollen. Zwar verlieren sie dann Teile ihrer Ausrüstung und sogar Charakterpunkte, doch stärker als eine neu kreierte Abenteuerbande sind sie allemal.

Wer also die ersten beiden Teile nicht gespielt hat, muß sich entweder mit bloßen Fäusten und purer Sturheit durch die Stadt fighten, oder aber er verzichtet ganz auf eine Party: Dann nämlich wird mit einem einzigen Charakter gespielt, und der hat bereits Erfahrungsstufe 16, ein fettes Schwert und unzählige Charakterpunkte.



POKER ohne STRIP und ABER



So wird in Vegas gepokert:
Seven-Card-Stud-Casino-Style

77 Poker-Varianten, die alle noch editiert werden können, intelligente Computerspieler und 'ne Menge mehr Zeug, das Pokern zum Vergnügen werden läßt – das alles bietet POWER POKER. Kurz: Ein neuer Standard für Poker-Simulationen ist geboren.

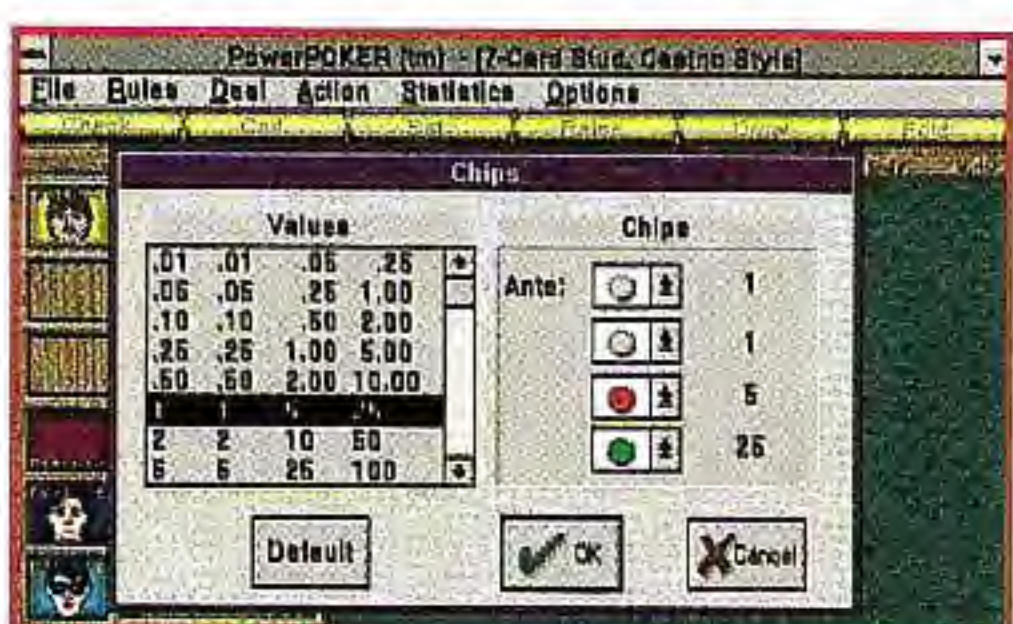
Kaum zu glauben, es gibt tatsächlich ein Computer-Poker-Game, das sich wirklich gut spielen läßt.

Und vor allem kommt es ohne diverse Damen aus, die so gut aussehen, daß man sie am liebsten an- statt ausziehen möchte – zur Schonung der Augen und so. Bei Power Poker von Electronic Arts gibt es statt einem Dutzend leichtgeschürzter Girls 77 klassische Pokervarianten vom Two-Card-Draw-Poker bis hin zum Eight-Card-High-

POWER POKER

PC (386/33, 4 MB RAM, Windows 3.1), 120 DM, Hersteller: **Electronic Arts, USA**, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Low-Standard-Stud-Poker – dazu eine Menge Statistiken, Tabellen, Regelerklärungen, editierbare Hausregeln und Grafiken. Außerdem hat der Geber eine



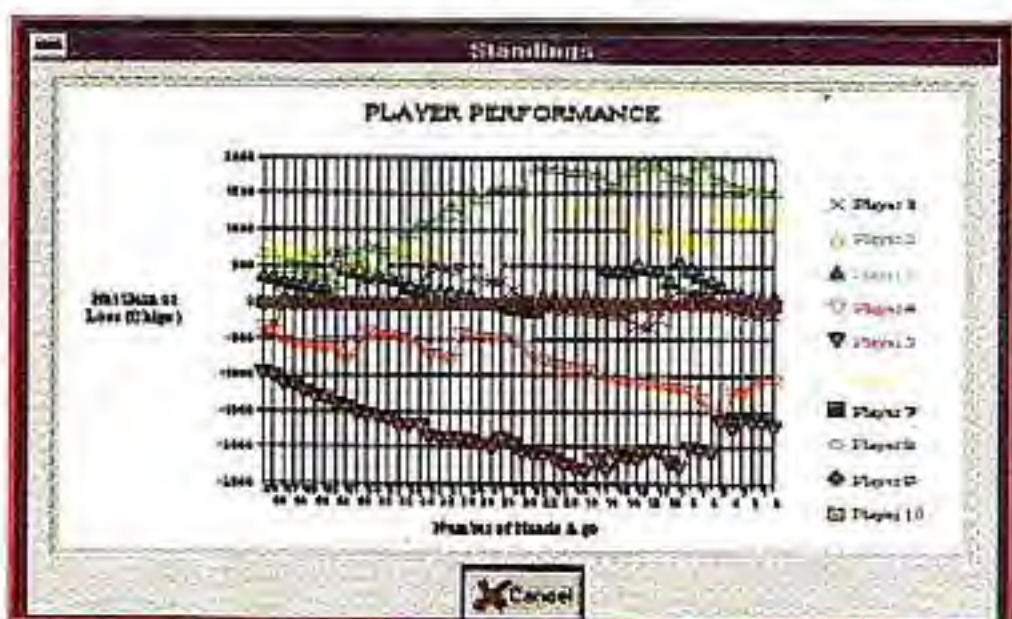
Sogar die Wertigkeiten der Chips können verändert werden



Die Benutzerführung bei Power Poker ist gut durchdacht und übersichtlich



Insgesamt 77 Pokervarianten stehen zur Auswahl



Die Höhen und Tiefen der einzelnen Spieler in der Grafik

bei der Umsatzkurve von Unternehmen jeder Spieler gelistet. Eine weitere Statistik zeigt, wie oft welche Pokerhände gewonnen haben.

Mein Fazit: Die beste Pokersimulation derzeit auf dem Markt, die auch in Sachen persönlicher Spieleinstellungen eine gute Figur macht.

Power Poker ist ein Game, das lange auf der Festplatte bleibt und immer wieder für kurzweiliges aber auch nächtelanges Vergnügen sorgt. Für mich bleibt letztendlich die Frage, wieso die Umsetzung vom Mac zum PC über ein Jahr gedauert hat?

Stimme bekommen, die die jeweiligen Aktionen kommentiert.

Zum ersten Mal sind die Computergegner wirklich "lernfähig", das heißt, der Gegner wechselt seine Taktik und lernt aus dem Setzverhalten der anderen. Zudem sollen statt der Bitmap-Portraits der Gegner auch digitalisierte Bilder eingesetzt werden können, sagt man bei Electronic Arts. Leider war unsere Testversion leicht defekt, so daß wir uns hier auf die Aussagen vom Hersteller verlassen müssen.

Ein dickes Plus gibt es auch für die jederzeit aufrufbaren Regelerklärungen, die ausführlich auf die Spielweise der Varianten eingehen und Besonderheiten erklären. An Statistiken ist die Player-Performance besonders interessant. Dort wird wie

Urteil: 10 GUT

Grafik: 9
Sound: 8
Ablauf: 10
Dauerspaß: 10
Realitätsnähe: 11

Derzeit die beste Pokersimulation auf dem Markt

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

1942 Pacific Airwar, Handbuch deutsch	97,—
Across the Rhine, komplett deutsch	+ 97,—
Amored Fist, Anleitung deutsch	89,—
Anstoß, komplett deutsch	72,50
Anstoß "World Cup Edition", kpl. deutsch	55,—
Battle Isle II, komplett deutsch	89,—
Burning Steel 2, kpl. deutsch	89,—
Hattrick, (Bl. Manager Gold), kpl. deutsch	85,50
Civilisation, komplett deutsch	95,—
Colonisation, komplett deutsch	97,—
Cyclons, Anleitung deutsch	89,—
DSA II "Sternenschweif", kpl. deutsch	89,—
Dy of the Tentacle, komplett deutsch	95,—
Delta V englisch/deutsch	76,50/89,—
Der Patrizier, komplett deutsch	47,—
Die Siedler, komplett deutsch	89,—
Doom Extra 40 Level, Vol. 1 u. 2	je 34,50
Doom Episodes 1-3, neue Abent. + 72 Level	29,95
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch	69,50
F 14 Fleet Defender, Handbuch deutsch	97,—
Scenery "Italy", deutsch	69,—
Scenery "USA-East"/"USA-West" FS 4 u. ATP	je 89,—
Scen.: Dt. Küsten/Frankf.-Hess./Mittelgebirge/Rheinl.-Ruhrgebiet/Berlin/Bayern (FS 4 u. 5)	je 49,—
Scenery "Tyrol"/Salzburg/Wien f. FS 4/5.	je 64,—
Hell on Earth	85,—
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	55,—
Indy Car Track Pack, Anleitung deutsch	32,50
Ishar III, komplett deutsch	69,50
Legend of Kyandia II, komplett deutsch	89,—
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,—
L. pro Course "Pinch"/"Banfi"/"Belfry",	je 47,—
Links pro Course "Castle Pines"	49,—
11th Hour, Anleitung deutsch	CD 119,—
Aegis, Guardian of the Fleet	CD 89,—
Al Qadim, (SSI), komplett deutsch	CD 74,50
Amored Fist, Anleitung deutsch	CD 89,—
Anstoß, incl. "World Cup Edition" kpl. dt.	CD 92,50
Battle Isle II, komplett deutsch	CD 89,—
Battle Isle Scenery "D. Erbe des Titan"	CD 55,—
Comanche inc. aller Missions, kpl. dt.	CD 105,—
Cyclons, Anleitung deutsch	CD 74,50
Das Schwarze Auge II "Sternenschweif"	CD + 89,—
Day of the Tentacle, komplett deutsch	CD 95,—
Doom Utilities II, 900 Level, Tips & Tricks	CD 46,50
FIFA intern. Soccer, komplett deutsch	CD 39,—
Larry I., II, III, u. V. dt. Anltg./kompl. dt.	CD 92,50
Der Patrizier, komplett deutsch	CD 47,—
Privateer incl. Speech u. Mission. Hb. dt.	CD 99,—
Myst, Handbuch Anlt. deutsch	CD 119,—
NHL 95, Handbuch deutsch	CD 89,—
Outpost komplett deutsch	CD 95,—
Ravenloft, komplett deutsch	CD 76,50
Rebel Assault, deutsch/Speech engl.	CD 89,—
Saga of Aces (R. Baron u. Aces o. Pacific), dt.	CD 92,50
Sam & Max, komplett deutsch	CD 99,—
Space Quest I - V, dt. Anl./kpl. deutsch	CD 92,50
SSN 21, komplett deutsch	CD 89,—
Subwar 2050 incl. Mission, kpl. deutsch	CD 97,—
Super Strike Commander, Handbuch dt.	CD 92,50
Syndicate plus, komplett deutsch	CD 99,—
System Shock, komplett deutsch	+ CD 89,—
Theme Park, komplett deutsch	CD 89,—
UFO, komplett deutsch	CD 97,—
Ultima VIII incl. Speech, kompl. deutsch	CD 94,50
Under A Killing Moon, Texte dt., Speech engl.	CD 114,50
Wing Commander Armada, Anltg. dt.	CD 89,—
Wing Commander I u. II De Luxe	CD 89,—
Wings of Glory, komplett deutsch	+ CD 98,—
World Cup USA 94, Anltg. deutsch	CD 64,—
Micromachines, deutsch	63,50
Overlord, Anleitung deutsch	69,50
Pacific Strike, Handbuch deutsch	69,—
Pacific Strike Speech Pack	42,50
Quest f. Glory IV, kompl. deutsch	75,50
Ravenloft, komplett deutsch	89,—
Sim City 2000, komplett deutsch	95,—
SSN-21 Seawolf, komplett deutsch	79,50
Star Trek II, komplett deutsch	95,—
Subwar 2050, komplett deutsch	92,50
Subwar 2050 Mission Disk, kpl. deutsch	53,50
System Shock, komplett deutsch	+ 79,50
The Chaos Engine, Anleitung deutsch	59,90
Theme Park, komplett deutsch	79,50
Tie Fighter, engl. m. dt. Handbuch/kpl. dt.	89,—/99,—
UFO, komplett deutsch	97,—
Ultima VIII incl. Speech Pck., komplett deutsch	89,—
Ultima VIII-Speech Pack, komplett deutsch	29,—
Ultima VIII Zusatz-Disk "Lost Vale", deutsch	+ a.A.
Wing Commander "Armada" Anlt. deutsch	69,—
Word Cup USA 94, Anltg. deutsch	64,—
Soundblaster 16, Multi-CD, Handbuch deutsch	299,—
CH-Flight Stick pro	149,95
CH-Jetstick	74,95

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9,00
UPS-Nachnahme DM 15,00
Ausland nur Eurocheck plus DM 25,00

KaroSoft

Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 0 21 03 / 4 20 88
oder 0 21 03 / 3 10 41

Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf - Nur Versand



SALT 'N' PEPPA

Wenn ich dir 3 Taler gebe, dann kriege ich dafür ein Kilo Wolle. Mit dem kaufe ich 16 Bismarckheringe, die ich gegen 1 Pfund Teer eintausche. Irgendeiner wird mir für den Teer 3 Taler zahlen – was ist das? Freie Marktwirtschaft? Nee, Hanse... – zum Zweiten!

HANSE – DIE EXPEDITION

PC (386/40, 4 MB RAM, SVGA), 59,95 DM, Hersteller: ASCON, Muster von: Die Cassette.



▲ Zuerst sieht alles ganz friedlich aus

Die ASCON'sche Handels-simulation Hanse brachte uns ein Zeitalter nahe, dessen Überreste immer noch zu bewundern sind: die Zeit der größten Handelsvereinigung, die es im Ostseeraum gab. Viele Städte, die an der Ostsee lagen, wurden zu Handelsmetropolen ausgebaut und erlangten schnell Ruhm; genannt seien unter anderem Lübeck, Rostock, Nowgorod oder Malmö.

Hanse – Die Expedition ist eine logische Weiterführung des ersten Teils. Hier übernimmt Ihr den Part eines Händlers, der sich in der Hansestadt Lübeck niederläßt, um da zu Ruhm und Ehren zu kommen. Ziel des Spiels ist es, Bürgermeister der Hansestadt zu werden. Zur damaligen Zeit war dieser Titel mehr wert als der eines Grafen oder Fürsten. Als Bürgermeister saß man an den Schalthebeln der Macht und kontrollierte weite Teile des Handels.

Begonnen wird mit einem Startkapital von 10.000 Talern, Anteilen an einem Kontor zum Lagern von Waren und einer nicht gerade kleinen Menge Salz. Das Salz war einer der wichtigsten Rohstoffe des Mittelalters, es diente zur Haltbarkeitserhöhung von Nahrungsmitteln. Fisch wurde zum Beispiel eingesalzen, um ihn über längere Wege

transportieren zu können, künstliche Kälte war damals noch ein Fremdwort.

Das Salz sollte man also kostengünstig in andere Hansestädte verschiffen; ein Transportschiff gehört ebenfalls zur Grundausrüstung. Nun muß man sehen, daß man durch geschicktes Tauschen und Einkaufen Waren erstecht, die am heimischen Markt gute Preise erzielen. Das geht nur, wenn man Angebot und Nachfrage in den einzelnen Städten gut beobachtet und sich merkt.

Mit der Zeit entscheidet es sich, ob man beim Handeln ein gutes Händchen hatte (und dementsprechend mehr Kontore und Schiffe bekommt), oder ob

oder sonstige Zölle, die man plötzlich mal wieder entrichten muß.

Hanse – Die Expedition ist nichts weltbewegend Neues, es ist eine zweite Ausgabe von Hanse, aber trotzdem mit einigen Neuerungen: So gibt es noch bessere Grafik, mehr Entscheidungsmöglichkeiten – und ein Geheimnis. Denn der Zusatz "Die Expedition" zielt darauf ab, die Spieler auf Entdeckungsreise nach neuen Märkten zu schicken.

Hanse spielt man am besten mit mehreren Leuten. Ist man alleine, kommt schnell Langeweile auf. Das hat nichts mit dem Spiel zu tun, sondern damit, daß Hanse eben als computerisiertes Gesellschaftsspiel gelten muß. Grafik und Sound sind für eine Wertung nicht ausschlaggebend, bewerten kann man nur die Atmosphäre des Spiels, wenn man mit mehreren Leuten dransitzt. Und die stimmt.



▲ Dann gibt es die ersten Rückschläge

man den "kleinen Schneider" heraushängen läßt und von der "Hanseatischen Bank" den "goldenen Kaputtnik am Bande" bekommt. Letzteres führt zu einem Wohnungswechsel: Statt der heimeligen Kaminwohnung gibt es dann die feuchtkühle Atmosphäre des Schuldenturms, aus dem man sooo schnell nicht wieder herauskommt.

Ach ja, Familie! Irgendwann wird man mal gefragt, ob man nicht eine schnuckelige kleine Ratstochter oder ähnliches heiraten will (der weibliche Part bekommt dafür hanseatische Schwarzeneggers vorgesetzt). Nimmt man nicht an, so kann es passieren, daß man irgendwann mal den letzten Auftritt hat, leider aber keine Nachkommen, die die Firma übernehmen. In diesem Fall heißt es leider "Spielende".

Diverse Zufallsereignisse lassen keine Langeweile aufkommen. Hat man nämlich seinen augenblicklichen Spielzug beendet (also irgendwas getauscht, ver- oder gekauft, oder sonst was gemacht), dann passiert auch etwas Unvorhergesehenes – seien es nun unvermeidliche Zahlungen an diverse kirchliche Raubinstitutionen



▲ Schließlich steht ein Wohnortwechsel bevor...



Urteil: 10

GUT

	Grafik:	11
	Sound:	8
	Ablauf:	8
	Atmosphäre:	10
	Dauerspaß:	10

Gutes Gesellschaftsspiel in digitaler Technik



Schleuder bump

COMBAT CARS demonstriert eindrücklich, daß sogar die idiotensicherste Spielidee mit einer schlechten Steuerung gründlich ruiniert werden kann.

COMBAT CARS

Mega Drive, ca. 70 DM, Hersteller: Accolade, England, Muster von: Hersteller.

raus? Ein noch besseres Game? Sollte man eigentlich meinen – doch weit gefehlt... Daß dem nicht so ist, beweist Combat Cars überdeutlich. Wie gesagt, ist es mit dem recht ordentlichen Micro Machines verwandt: Ihr seht den Ausschnitt einer Rennfläche von oben, aus 'ner richtig schönen Vogelperspektive, bei der alles klein und knuddelig aussieht. Und wo eine Rennfläche ist, sind natürlich Rennwagen nicht weit.



▲ Alles winzig oder was?

tasten dreht sich der Wagen, mit den anderen Knöpfen kann man beschleunigen und bremsen. So simpel das alles klingt, so viel Spaß macht es. Jedenfalls bis jetzt, denn spätestens ab der zweiten Strecke geht die Spielbarkeit bei Combat Cars dank Haarnadelkurven und übertriebener Schleuderanfälligkeit der Wagen gegen Null.

Dann gibt's da noch einen Zweispielermodus, bei dem der Bildschirm gesplittet wird. Das Ganze sieht dann ziemlich fuzziig aus, weil die Grafik einfach gequetscht wurde. Die witzigen Szenarien von Codemasters' Game wurden zugunsten dubioser Waffensysteme geopfert.

Das Ausprobieren der Wirkung von Öl und Schüssen auf Konkurrenten ist trotzdem anfangs ganz witzig, bis man feststellt, daß das Auslösen dieser Extras den Spieler mehr ablenkt als die Gegner.

Kurzes Fazit zum Game: War wohl nix!



an nehme ein erfolgreiches Spiel – nennen wir es Micro Machines –,

packe noch ein paar Extras drauf, verquirle das Ganze und gebe dem Endprodukt den Namen Combat Cars. Was kommt

Richtig geraten, Ihr steuert einen davon. Mit den Richtungs-



▲ Schade, daß auf dem Bild der Schleudereffekt nicht überkommt



Urteil: 7

ANNEHMBAR

	Grafik:	7
	Sound:	8
	Ablauf:	7
	Dauerspaß:	7
	Steuerung:	5

Leider ein Beispiel, wie man potentielle Hits verhunzt

SOFT & SOUND SHOP

Ihr VIP-Paket **44,-***
ab DM

- SIEMENS S3 Handy oder
- NOKIA 2110 Handy oder
- Ericson GH 198
- die neuesten Modelle!
- + D1 oder D2 Telefonkarte
- + EURO-und VISACARD

ab nur
DM 44,-*
monatlich.

Inclusive

Anschluß-, Freischalt- und Grundgebühren für ein Jahr.



*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 13,9% eff. • Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.

Mitglieder sind Mitspieler!

Ihre Mitgliedschaft hat viele Vorteile:

- Kostenlos - Zu Hause - Soft- und Hardware testen
- Verbilligt Einkaufen • Neuheiten Service
- Kostenlose Demo-Spiele abräumen • PC - Doktor

Die Adressen für Direkt-Versand • Verkauf • Verein

SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.

Alle SHOPS versenden direkt an Sie.

52026 Aachen	Schildstr. 4	02 41-3 01 31
59755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	0 29 32-10 94
10551 Berlin	Oldenburger Str. 44	0 30-39 62 821
12207 Berlin	Osdoerfer Str. 13	0 30-71 28 599
33615 Bielefeld	Schloßhof Str. 1	05 21-13 80 33
53225 Bonn	Limpericher Str. 22	02 28-47 41 15
38118 Braunschweig	Holwede Str. 10	05 31-50 82 31
47051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	02 03-2 10 84
40477 Düsseldorf	Gnellsenaustr. 1	02 11-49 10 187
91054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	0 91 31-2 66 58
79106 Freiburg	Lehnerstr. 24	07 61-28 71 12
58095 Hagen	Bergischer Ring 5	0 23 31-2 67 74
22083 Hamburg	Beethovenstr. 57	0 40-22 46 33
20144 Hamburg	Beim Schlump 21	0 40-45 81 15
24116 Kiel	Sternstr. 18	04 31-97 00 46
56068 Koblenz	Markenbildchen Weg 24	02 61-3 18 48
50670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	02 21-12 18 06
47807 Krefeld	Kölner Str. 485	0 21 51-30 04 09
23564 Lübeck	Wankenitzstr. 7	04 51-79 43 45
58511 Lüdenscheld	Schützenstr. 2	0 23 51-86 02 81
39112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	03 91-4 26 22
68159 Mannheim	Jungbuschstr. 3	06 21-10 12 03
41065 Mönchengladbach	Neusser Str. 210	0 21 61-60 15 56
48147 Münster	Ferdinandstr. 8	02 51-27 85 15
66538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	0 68 21-2 67 97
41460 Neuss	Hamtorstr. 20	0 21 31-27 89 67
37520 Osterode	Markt 14 - 16	0 55 22-74 110
49074 Osnabrück	Heinrich-Heine Str. 7	05 41-2 12 30
31224 Peine	Echternstr. 14	0 51 71-7 29 23
24306 Plön	Lübsches Tor	0 45 22-81 84
48431 Rheine	Auf dem Thie 8	0 59 71-22 19
27721 Ritterhude	Riesstr. 47	0 42 92-98 76
66578 Schiffweiler	Kreisstr. 18	0 68 21-63 21 63
38300 Wolfenbüttel	Heimstätten Weg 23	0 53 31-6 18 20
38440 Wolfsburg	Laagbergstr. 63	0 53 61-3 74 74
67547 Worms	Luisenstr. 10	0 62 41-8 84 44
35576 Wetzlar	Altenbergerstr. 30	0 64 41-5 45 20

Werden Sie SOFT & SOUND Händler

über on-line Service Agentur

Rethelstraße 130 · 40237 Düsseldorf · Tel. 02 11-61 30 84 · Fax 02 11-64 11 123

Der längste Tag

OVERLORD

PC (386DX/33, 3 MB EMS, unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Joystick, Flight Stick, Thrustmaster), ca. 110 DM, Hersteller: Rowan/Virgin, England, Muster von: Virgin Deutschland.



▲ Die gute Stube: Hier ruht sich der Pilot aus und schreibt sein Tagebuch

Der Zweite Weltkrieg war ein Krieg des Schreckens und des Leids für Millionen von Menschen, ausgelöst von deutschen Großmachtgelüsten. Um diese ein für allemal zu beenden, beschlossen die alliierten Streitkräfte, durch eine Landung in der Nor-



▲ Abgeschossen: Ein deutsches Flugzeug trudelt ab

mandie den Krieg endgültig zu ihren Gunsten zu entscheiden. Der Beginn des "D-Day" war der Anfang vom Ende für das "Tausendjährige Reich".

Hier setzt Overlord ein. Um den Landungstruppen optimale Bedingungen zu liefern, soll die Operation Overlord zunächst die Lufthoheit an der Küste herstellen. Zum einen sollen Geschützstellungen, Fabriken und feindliche Flugzeuge zerstört werden, zum ande-



▲ Feuer frei: Ein deutsches Schiff wird angegriffen

ren soll die deutsche Wehrmacht durch gestreute Angriffe im Unklaren darüber gelassen werden, was die Alliierten denn nun wirklich vorhaben.

Mit der grauen Theorie braucht der Flug-Fan aber nicht lange zu hadern, denn schnell geht es ans Eingemachte. Sind das Programm eingeladen und die Spielparameter gesetzt (Flugsteuerung, etc.), kann per Klick auf den Flugtower sofort die erste Mission geflogen werden. Deren Ablauf: Nach einem Rundflug über die Küste und einem kleinen Scharmützel mit zwei deutschen Stukkas wird die Heimreise angetreten. So simpel geht es aber nicht immer zu. Spätere Missionen bestehen aus mehreren, verzwickten kombinierten Zielen mit einer ganzen Staffel von Flugzeugen und harten Luftgefechten.

Tollkühnheit zahlt sich allerdings nicht in Belobigungen aus. Was nützt auch die posthume Auszeichnung der Royal Air Force, wenn das Spiel zu Ende ist? Immerhin: Hersteller Rowan spendierte drei Spielerleben. Geht eins mal hops, ist sofort der Ersatzmann am Boden da. Trotzdem sollte man sparsam mit den Ersatzleuten umgehen, denn nur, wenn alle Missionen erfolgreich und nach Vorgabe abgeschlossen wurden, ist das Spiel gelöst, kann die Invasion beginnen.

Wichtig ist es deshalb, das Mission Briefing genau zu befolgen. Der Kommandeur gibt detaillierte Einsatzbefehle und beschreibt die Flugabläufe anhand einer Karte. Diese Karte ist dann im Flug verfügbar und dient der Orientierung.

Apropos Orientierung: Overlord bietet im Flug eine Fülle von Kameraeinstellungen und Perspektiven. Die altbekannte Cockpitsicht fehlt ebenso wenig wie diverse Außenansichten samt Kamerafahrt. Als Spielerei ist das Ganze freilich nicht gedacht, eher schon als Optimierung der Feindbeobachtung. Denn die Außenansichten bieten nicht nur alle flugtechnischen Details, damit die Kiste zwischendurch nicht abschmiert, sondern zeigen die Feindmaschinen samt Flugrichtung. Mit einem simplen Tastendruck kann jedes einzelne Objekt durchgeschaltet werden, um seine relative Position zum eigenen Flug in Erfahrung zu bringen. Selbst die eigenen Schüsse und die zuschaltbaren Raketen können mit der Kamera verfolgt werden.

Im Test hat sich gezeigt, daß die zusätzlichen Perspektiven vor allem bei Gegnern nützlich sind, die am Heck kleben. Wenn also die Meldung der eigenen Wingmen oder des "Buddy" (der Zweitmaschine) einen

Deutschland soll in die Knie gezwungen werden: Die Invasion der Alliierten in der Normandie steht kurz bevor. Doch vorher beginnt ein Kampf über den Wolken.

Gegner auf "sechs Uhr" anzeigt, wird es Zeit, sich mal nach der Maschine umzuschauen. Zugegeben: Es macht einen Heidenspaß, die Kamerafahrten zu beobachten, besonders im Hi-Res-Modus mit 640*400 Punkten Auflösung. Da nämlich ist die Detailtreue der Grafik fast schon atemberaubend. Kleine Nationalflaggen, Nieten und sogar Typenbezeichnungen lassen sich dann ablesen. Spaß macht das aber nur mit einem fixen PC, denn ansonsten ruckeln die Flugzeuge nur noch über den Screen.

Overlord bietet damit zwar nichts grundlegend Neues, aber die gute Grafik, die passenden Sounds und das rundum gelungene Design des Spiels sollten jeden zum Kauf reizen, der schon Aces



▲ Stützpunkt England: Von hier werden die Mustangs, Spitfires und Typhoons losgeschickt

over Europe bis zum Exzeß spielte und zu Sandkasten-Kriegsspielen eh ein ungezwungenes Verhältnis hat.

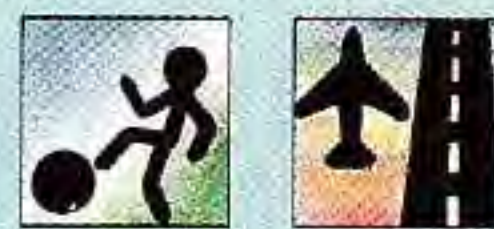


Urteil: 9

GUT

<div></div>	Grafik:	9
<div></div>	Sound:	8
<div></div>	Ablauf:	8
<div></div>	Aufmachung:	9
<div></div>	Realitätsnähe:	8

Grundsolider Kriegs-Flugi mit dem kleinen Grafik-Plus



In letzter Zeit hat die Formel 1 mehr für traurige Schlagzeilen als für sportliche Begeisterung gesorgt. Die neueste Renn-Cartridge von EA, für die Altmeister Mario Andretti seinen Namen geborgt hat, kann Begeisterung wecken: Hier kommt das Pistenfeeling ohne deprimierende Todesfälle rüber.

Gib Gummi!

Auf geht's. Modul rein, Mega Drive angeschaltet, und es ertönt ein flotter Titelsong. Optionen abgecheckt: Mario Andrettis Tips zur Strecke? Pfeif' ich drauf, bin selber Profi! Qualifikationsrunde? Ach was, rein ins Vergnügen, die Startposition wird schon nicht so übel sein. Ready, steady, go!

Erster Verdacht: Hat der Wagen einen Motorschaden, oder warum summt er wie eine Fliege? Wo bleibt das satte Motorengeräusch, das ich von einem Formel-1-Flitzer erwarte? In der ersten Kurve dann die

MARIO ANDRETTI RACING

Mega Drive, 129,95 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Die Cassette.

Feststellung, daß die Bremsen tunlichst genutzt werden sollten, wenn man nicht eine kurze aber innige Bekanntschaft mit den am Streckenrand aufgestellten Schildern machen will. Durch Druck auf die C-Taste lassen sich verschiedene Blickwinkel einschalten. Mit dem aus dem Cockpit läßt es sich am realistischsten und einfachsten fahren.

Was man so an Landschaft sieht, ist wenig spektakulär. Zugegeben, Streifen in der Wiese wären nicht gerade wirklichkeitsnah, würden aber ein besseres Fahrgefühl geben als das Einheitsgrün. Lang-



▲ Fahren im Windschatten bringt höheres Tempo!



▲ Alte Bekannte auf Sega?

nen Boxenstopp. Hier zergeht die digitalisierte Grafiksequenz nun aber wirklich auf der Zunge. Plötzlich quäkt irgend etwas, das nach Sprache klingt, aus meinem Lautsprecher. Nacheinander zweifle ich nun an meinen Englisch-Kenntnissen und den Sound-Fähigkeiten des Mega Drive, aber vor allem an den Fähigkeiten der Sound-Programmierer, die diesen Sprach-Quark produziert haben.

Über das Ergebnis dieses Rennens schweige ich lieber. Nach kurzem Nachdenken komme ich zu dem Schluß, vielleicht doch mal die Tips des großen Meisters anzusehen. Auf dem Bildschirm erscheinen Hinweise, wie ich wo am besten fahren muß. Der Lohn des nächsten Rennens ist Cash bar auf die Hand, und mein schwachbrüstiger Motor wird durch ein etwas brauchbareres Teil ersetzt. Auch die Boxenarbeiter sind nach einer kleinen Gehaltserhöhung deutlich schneller. Wenn ich nicht nur einzelne Rennstrecken runterbrettern will, sondern eine mustergültige Rennfahrerkarriere beginnen möchte, heißt's klein anfangen. Zuerst mit Sprint-Cars, die sich als relativ lahme Krücken entpuppen. Wer die beherrscht, darf sich an Stock-Cars wagen, die entfernte Ähnlichkeit mit dem Fahrverhalten von Boxautos haben. Danach erst geht's an die edlen Indy-Cars, die über dreihundert Sachen schaffen. Wird eine "Karriere" unterbrochen, gibt's ein Paßwort – gute Voraussetzungen für langanhaltenden Spielspaß. Mario Andretti Racing ist im Vergleich zu Lotus RECS die bessere Wahl. Technisch wäre aber wohl mehr drin gewesen.



sam werde ich von den anderen Fahrern abgehängt. Trotzdem geht mein Benzinvorrat zur Neige, also Zeit für ei-



▲ Ganz schön rund, der Rundkurs



Urteil: 9

GUT

<div></div>	Grafik:	8
<div></div>	Sound:	6
<div></div>	Ablauf:	9
<div></div>	Dauerspaß:	10
<div></div>	Realitätsnähe:	8

Flotter Flitzer mit gepfeffertem Schwierigkeitsgrad

MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☐ Info ☐ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft
finden Sie in:

- 08525 PLAUEN
August Bebel Str. 58 Tel. 03741-523559
- 09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56 Tel. 0172-3683086
- 12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986184
- 15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-528032
- 22769 HAMBURG
Stresemannstr. 187 Tel. 040-8515661
- 22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-8528426
- 41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951
- 44866 BOCHUM
Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
- 48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 49078 OSNABRÜCK
Martinstraße 82 Tel. 0541-434792
- 50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303
- 52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel. 0241.33199
- NEUI NEUI NEUI
52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763
- NEUI NEUI NEUI Online-Cafe
BATTLETECHZENTRUM
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50
- NEUI NEUI NEUI Online-Cafe
75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11
- NEUI NEUI NEUI
81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556
- 96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
- 99086 ERFURT Virtuality Cafe
Magdeburger Allee 145 (12-24 Uhr)
Tel. 01727-174380
- MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02428-94060
Josef Schregel Str. 50 FAX 02428-94062



REVIEW

Bugs versus

Elmer



Die **LOONEY TOONS** sind wieder unterwegs – genauer gesagt jenes Langohr, das in vielen, vielen TV-Sendungen die Herzen von jung und alt beglückt hat.

▼ Kickhas-Boxer



In seinem neuesten Abenteuer muß sich Bugs Bunny gleich mit einer ganzen Horde von Gegnern rum-schlagen. Schuld daran hat allein sein Zeichner – weckt dieser das Langohr doch aus dem wohlverdienten Schlaf auf und pinselt ihn einfach in eine Gegend, wo Elmer Fudds Jagdhunde und später auch der Glatzkopf selbst Appetit auf Hasenfleisch haben. Doch er wäre nicht Bugs Bunny, würde er sich da-

von unterkriegen lassen, zumal er sich mit Torten und einem ganzen ACME-Arsenal (das sind kinderfreundliche Spezialwaffen und Extras aus dem fiktiven Allwaren-Kaufhaus ACME) verteidigen kann. Bei der Anzahl der Leben könnt Ihr zwischen fünf und zehn wählen, wobei selbst zehn Leben bei den ersten Versuchen schnell verbraucht sind. Spätestens bei der ersten Begegnung mit dem schießfreudigen Fudd gebt Ihr im wahrsten Sinne des Wortes die Löffel ab. Mit Möhrchen könnt Ihr den Energievorrat aber wieder auffüllen, wenn er mal knapp wird.

Ihr könnt natürlich auch um Euch treten, das kostet allerdings "Haltungsnoten", die am Ende jeder Ebene als Punkte zu dem bisher Erreichten hinzugerechnet werden. Besser ist es, mit den Torten zu betäuben und dann zuzutreten. Ach ja, es lohnt sich, mal nach oben zu springen, auch wenn da zunächst nix zu liegen scheint.

Der Rest ist schnell erzählt: Bunte und vor allem umfangreiche Levels, witzige Musik, genretypische FX und – das zeichnet Bugs Bunny Rabbit Rampage vor allem aus – vollanimierte Figuren, die in dieser Größe bisher auf dem Super NES kaum zu sehen waren. Die Extras reichen von Leben über Möhrchen bis hin zu Restart-Pfeilen, die Ihr beliebig plazieren könnt, und vielen Überraschungen, auf die ich aus Platzgründen nicht eingehen kann. Unterm Strich ist es trotz Kultfigur ein stinknormales Jump'n'Run,

das mit 150 DM einfach überteuert ist. Und das macht sich bei der Gesamtnote bemerkbar. Wer die Knete übrig hat, soll aber getrost zugreifen.



BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

Super NES, 149,95 DM, Hersteller: Sunsoft, Japan, Muster von: Die Cassette.



Urteil: 9

ECHT MÖHRIG

<div></div>	Grafik:	10
<div></div>	Sound:	9
<div></div>	Ablauf:	9
<div></div>	Humor:	8
<div></div>	Preis/Leistung:	6

Hoppel Dir einen!



Sie sind ständig blau, (fast) immer guter Laune, stehen ganz oben auf der Speisekarte eines gewissen Zauberers und machen jetzt endlich den Game Boy unsicher: Die Schlümpfe sind unter uns!

DIE SCHLÜMPFE

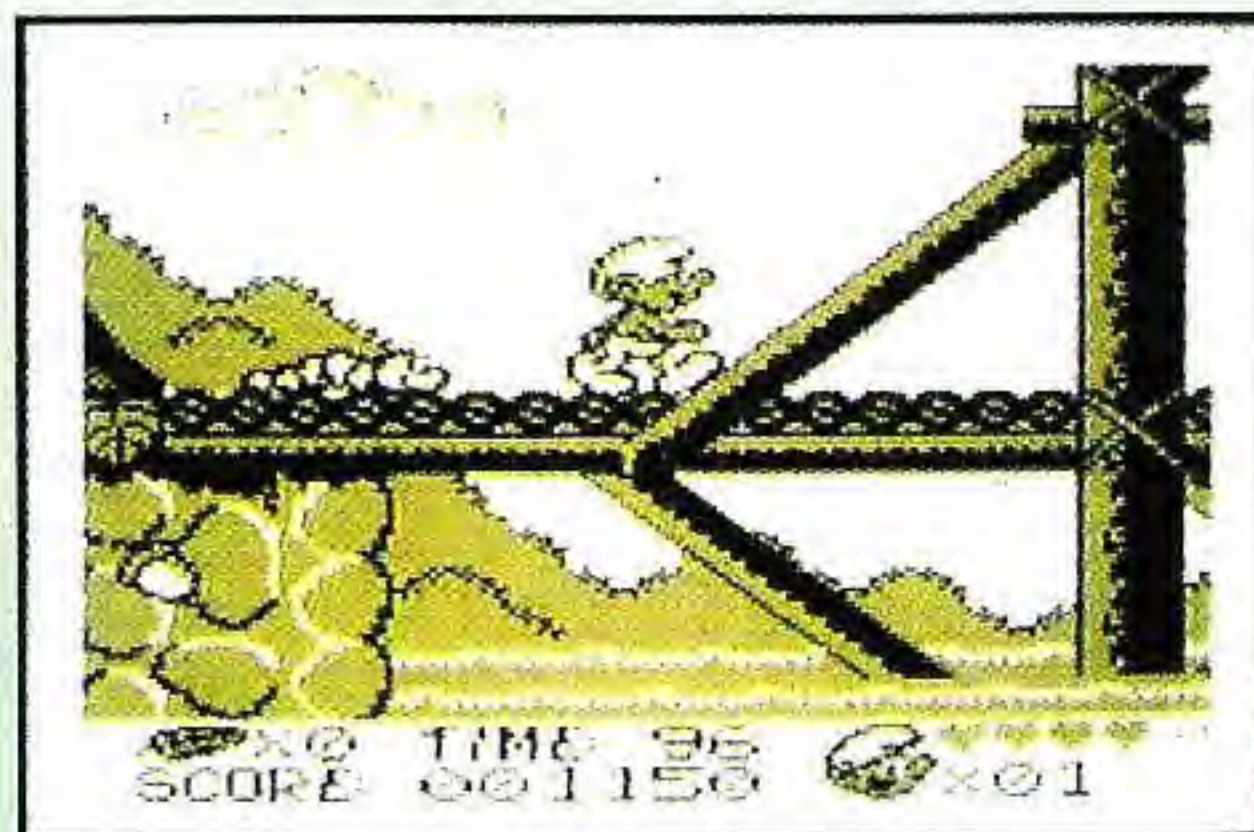
Game Boy, 70 DM, geplant für: SNES, NES, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Laguna.



Schlümpfe haben neben einem sehr skurrilen Humor auch ziemlich kurze Beine. Das erklärt vielleicht, warum es nach der ersten Ankündigung von Seiten Infogrames' noch reichlich mehr als zwölf Monate gedauert hat, bis die kleinen Blaumän-

Mach mal blau

ner jetzt tatsächlich ihren Einstand auf dem Game Boy geben. Für Schlumpfomanen hat sich das Warten jedoch absolut gelohnt. Witzig animiert latscht der Muskelschlumpf durch sauber scrollende Szenarien und versucht, dem bösen Zauberer Gurgelhal seine drei entführten Mitschlümpfe wieder abzuholen. Neben den genreüblichen Lauf-, Hüpf- und Kletterszenarien samt Zeitlimit bilden ganz originelle Zwischensequenzen einen angenehmen Kontrast. Mal düst Du auf einem Baumstamm den Schlumpfbach hinunter, mal fliegst Du per Storchtaxi über schneebedeckte Ge-



▲ Man schlumpft sich so durch...

tersaust und nur noch hoffen kannst, daß Du Hindernisse rechtzeitig überspringst.

Ansonsten gibt es über drei Schwierigkeitsgrade zu berichten, reichlich Bonuseinlagen (so Du die nötige Anzahl Sterne einge-

sackt hast), Paßwörter und eine Musikuntermalung, die TV-Experten sofort mit der schlumpfigen Zeichentrickserie in Verbindung bringen. Gurgelhal, Schwarzschlumpf und Kater Azrael dürfen in diesem Spiel natürlich ebenfalls nicht fehlen. Die Schlümpfe sind vielleicht kein Meilenstein der Computerunterhaltung in puncto Originalität, machen aber in jedem Schwierigkeitsgrad eine Menge Spaß und sind nicht nur Schlumpfologen zu empfehlen.



Urteil: 9

SCHLUMPFIG

<div></div>	Grafik:	9
<div></div>	Sound:	8
<div></div>	Ablauf:	8
<div></div>	Atmosphäre:	9
<div></div>	Dauerspaß:	9

Saubere Grafik, saubere Steuerung – so macht die Schlumpfrettung Spaß

Griff in die

Der neue Trend der Shareware-Spiele: zurück zu alten Konzepten! So gibt es diesen Monat klassische Atari-Spiele im Raytracing-Gewand und erste Ballerspiel-Versuche unter Windows.



Das silberne Zeitalter der CD-ROM ist angebrochen: Spiele besitzen jetzt Videosequenzen, protzen mit Cyberspace-Tricks und machen Musik wie ein Orchester. Games aus den goldenen Computer-Pioniertagen, als 64 Kilobyte noch eine stolze Summe waren, scheinen da in Opas Klamottenkiste zu gehören. Doch Totgesagte leben länger: In der Shareware-Nische, jenseits der Gigabyte-Manie des CD-Hypes, tummeln sich just in diesen Tagen Neuauflagen von geradezu uralten Spielen.

Astrofire ist zum Beispiel so ein Programm, basiert es doch auf Ataris Asteroids aus dem Jahre 1980. Damals schoß ein kleines Dreieck per Trackball auf ebenso kantige Asteroiden und zerstückelte sie zu immer kleineren Teilen, bis diese endlich verschwanden. Und heute? Heute ist das noch immer so, aber mit ein paar kleinen Unterschieden.

So ist das Dreieck jetzt ein ausgewachsenes, farbiges Raumschiff, das vor dem Background eines Planeten über den Schirm rast. Die Asteroiden sind waschechte Raytracing-Objekte, glänzen also durch Licht und Schatten, und dazu gibt es noch Aliens, die in Staffeln auftreten. So simpel die Handlung auch ist, irgendwie ist diese Umsetzung doch reizvoll.

Der zweite Griff in die Gruft beerbt ebenfalls Ataris Spieleschmiede: Break Out von 1981 heißt anno '94 Electranoid. Ein kleiner Schläger am unteren Bild-



▲ Auf ein Neues: Asteroidenbröseln gibt's bei Astrofire im Raytracing-Gewand



▲ Electranoid: Die Mauern fallen dank Raketen-Unterstützung



▲ Ist Windows flugtauglich? Das Spiel F18 versucht es jedenfalls

schirmrand bugsiiert einen Ball immer wieder auf die Mauersteine, die weiter oben hängen. Die Zerstörungswut sorgt für einen warmen Bonus-Regen, der den Schläger mal breiter, mal kleiner macht, ihm einen Laser oder gar einen Raketenwerfer einbaut. Die neue Version ist nett, weil farbenfroh und dank der vielen, vielen Boni durchaus abwechslungsreich. Fazit: für den Spielehunger zwischendurch!

Auf wirklich neues Terrain wagt sich hingegen F18: No Fly Zone. Wohl zum ersten Mal hat sich ein Shareware-Autor daran versucht, für das Ressourcen-Monster Windows ein Ballerspiel zu basteln. Und dabei wird gar nicht gefensterlt: Das Spiel läuft im Vollbildmodus, nutzt diesen aber nur mager. Denn wer unter dem schicken Titel einen umwerfenden Flug erwartet, wird statt dessen nur mit einem kontrastreichen, aber objektarmen Horizont bedient, vor dem sich winzige Flugzeuge duellieren. Für die Animation wurde außerdem das brandneue "Ruckelma-



Titel	Hersteller	Registrierung	zus. Features der Vollversion	Muster von
Astrofire	Owen Thomas	30 \$	zwei neue Episoden	CDV
Electranoid	Pixel Painters	10 \$	20 neue Levels	CDV
F18: No Fly Zone	Doe Entertainment	17 \$	7 neue Missionen	CDV

Gratis Katalog mit Spiele ohne Ende

Über 2000 Spiele für Amiga, PC und Macintosh im Angebot und über 8000 verschiedene Hard- und Software Produkte. Der Katalog ist jeden Monat neu und jeden Monat stehen ca. 100 neue Spiele mehr zur Auswahl! Also gleich Katalog anfordern, kostenlos und unverbindlich, bei:

A3
Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80796 München
Tel.: 089/307 33 33
Fax 089/307 788 76
oder über BTX: A3#

SCL-Versand

Bahnhofstr. 111 32584 Löhne
Tel. 05732/66133 Fax 66136
Versand p. Post NN zz. 8,50 DM.
Fordern Sie bitte unsere Preislisten an.

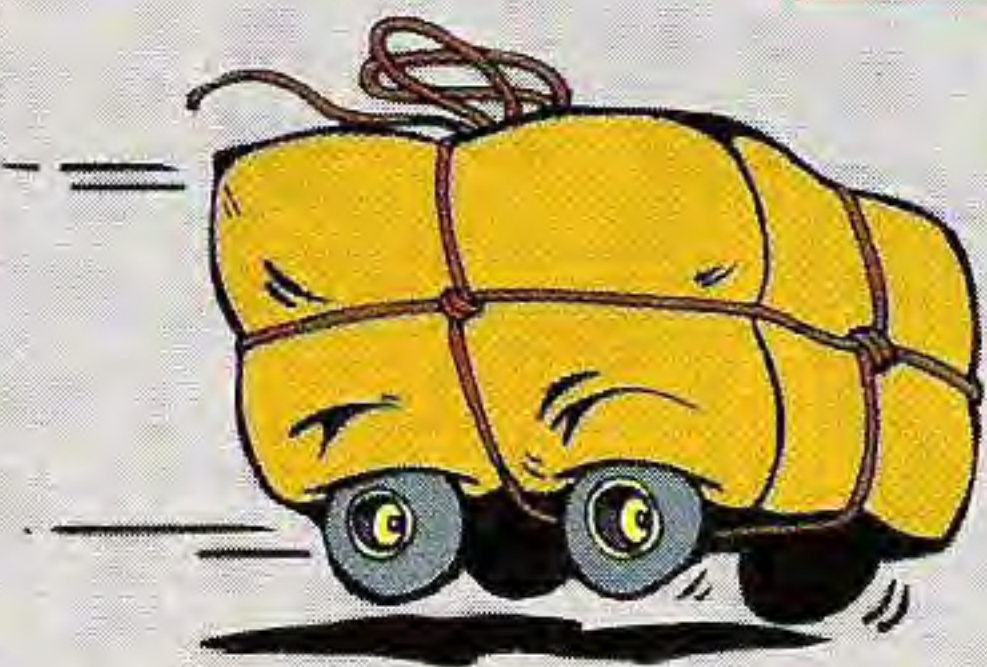
Mitsumi FX001D	259,-
Soundblaster Pro Basic	169,-
Soundblaster 16 ASP Multi CD	359,-
Orchid Game Wave32	279,-
580 HD-Disketten form.	449,-
Hardware aller Art auf Anfrage	

Battle Isle 2	79,-
Beneath a Steel Sky	89,-
Litil Divil	69,-
Mad Dog McCree II	89,-
Outpost	79,-
Privateer+Mission+Speech	97,-
Ravenloft	89,-
Theme Park	89,-
Ultima 8 mit SAP	89,-

	PC	Am
Al Quadim	63,-	---
Anstoss WC Ed.	55,-	55,-
Armoured Fist	a.A.	---
Battle Isle 2	79,-	a.A.
Der Clou	89,-	79,-
Die Siedler	79,-	79,-
Hanse, Die Expedition	45,-	45,-
Hattrick-BMP3	89,-	79,-
Indy Car Racing	59,-	---
FIFA Soccer	69,-	a.A.
Mad News	a.A.	a.A.
Pizza Connection	89,-	79,-
Robinsons Requiem	65,-	---
Rüsselsheim	69,-	a.A.
Sternenschweif-DSA 2	84,-	a.A.
Theme Park	79,-	a.A.
Tie Fighter	89,-	---
Ultima 8	55,-	---
Valhalla	---	59,-
Wing C.-Armada	69,-	---



FEED BACK



Ba-Ba-Banküberfall

Eschwege, morgens vor der Margarine: Die sechs von einer Redaktion, die durch einen Würfel mit drei Buchstaben bekannt ist, beschließen, eine Bank zu überfallen. Kurzerhand nehmen sie das Objekt ihrer Begierde in Beschlag – und fühlen sich nicht einmal unwohl dabei. Nur Marcus ist seiner Sache nicht sicher und bleibt inkognito. Der Hintergrund: Die Bundesbahn hat uns die Freundschaft gekündigt, nachdem sie zahllose Waggons mit wertvollsten Schriftstücken unserer Leser transportieren mußte. Und so warten wir jetzt auf den Postbus und den mit den Leuten, die das interessiert. Übrigens entspricht es nicht den Tatsachen, daß Jürgen absichtlich fehlte. Er hatte das mit dem "auf den Bus warten" etwas falsch verstanden und wartet nun das Bussystem seiner Grafikkarte. Falls Ihr ihn trösten wollt oder es Euch sonst noch ganz gut geht, meldet Euch: ASM, Feedback, Postfach 1870, 37290 Eschwege.



Amiga 5 1/4

✉ Ich besitze einen Amiga 600 und habe folgendes Problem: Da meine alten 5,25-Zoll-Disketten (C64) schon jahrelang in ihren Boxen schmoren, kam ich auf die Idee, sie für meinen Amiga 600 zu verwenden. Allerdings ist es mir noch nicht gelungen, das zum Laufen zu bringen (läuft auf dem Amiga 500 ohne Probleme). Die Floppy wird nicht erkannt. Wer kann eine Lösung dieses Problems anbieten?

Olaf Rau

(Anm. d. Red.: Schau mal in das File MOUNTLIST im Verzeichnis DEVS deiner A500-Workbench. Dort steht ein Eintrag für ein DF1-Laufwerk im großen Disk-

Format. Dieser Eintrag fehlt in der Mountlist des A600. Trage diese Mountlist in das Verzeichnis DEVS einer KOPIE Deiner WB 2.05 ein, dann müßte es klappen.

j(b)

Oldtimer-Rechner

✉ Hallo ASM, das übliche Gesülze spare ich mir, denn für mich als C64- und vor allem Archimedes-Besitzer gibt es an Eurer Zeitschrift nichts zu loben. Besonders letzterer ist der Grund meines zweiten Schreibens.

Warum um alles in der Welt habe ich von Euch auf meinen letzten Brief keine Antwort bekom-

men? Es liegt wohl daran, daß ich ein Irrer bin, der sich mit so einem Kasten abgibt, oder was? (Anm. d. Red.: Da ich nicht weiß, ob Du ein Irrer bist oder nicht (wir kennen uns ja nicht), liegt es vermutlich daran, daß Du in dem Riesenhaufen von Zuschriften liegtst, die wir aus Platzgründen nicht veröffentlicht hatten. – kate). Na ja, das kennt man ja von allen Computerzeitschriften: Computer, die nichts mit einem PC oder Amiga zu tun haben, müßten ausradiert werden. Und bloß kein Wort über den Archimedes verlieren, man könnte sich ja damit ein paar Leser vergaulen. Dann lieber die Augen vor der Zukunft verschließen, nicht wahr? (Anm. d. Red.: Die Zukunft dem C64 und dem Ar-

chimedes? Leider sehen das die meisten Firmen etwas anders. – kate).

Aussagen wie "...wir haben nur wenige Archimedes-Besitzer als Leser" oder "...ist uns zu exotisch" und Ähnliches habe ich schon genügend zur Antwort bekommen. Anscheinend begreifen einige nicht, daß sie damit eigentlich eine Menge neue Leser bekommen könnten, oder denkt Ihr etwa, daß 20.000 Archimedes-Besitzer keinen Durst nach Informationen haben? (Anm. d. Red.: Versichere uns, daß die 20.000 alle die ASM abonnieren, und wir machen sofort einen Archi-Extra-Teil. – kate).

Warum ich mir eigentlich gerade Euch ausgesucht habe? Nun

ROM

ME

680

...und das ist noch
nicht alles!

Lesen ist gut –
Erleben ist besser!



CD-Inhalt:

- Programm- und Spieledemos
- Animationen
- Videos
- Slideshows
- Sounds
- Shareware
- Präsentationen und vieles mehr!

Das Computer-
magazin mit
CD-ROM

Computermagazin und
CD-ROM als multimediale
Einheit zum Superpreis –
das gab's noch nie!

Laßt Euch auf keinen Fall
das große Abenteuer
Multimedia entgehen!

Seit
31. August
am Kiosk

Inside MULTIMEDIA,
jeden Monat neu!
Ausgabe Nr. 10
erscheint am
28. September

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Inside MULTIMEDIA erscheint im
TRONIC-Verlag,
Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel. 0 56 51 / 929-0, Fax 0 56 51 / 929-144

ja, von allen Zeitschriften, die sich mit Computern und Konsolen abgeben, habt Ihr immer noch das beste Preis-/Leistungsverhältnis. Viele Seiten für wenig Geld. Da kann sich vor allem die OOPS OOPS eine Scheibe abschneiden. Wenig Seiten und viel, viel Werbung für viel Geld herrscht da. Wieso ich Eure ASM überhaupt lese, wenn doch nichts für mich drinsteht? Nun ja, Ihr seid die kompetentesten (schwieriges Wort) Leute, die ich kenne – mit besagter Ausnahme. Außerdem kommen mir Eure Bewertungen objektiver vor. Ich werde mir auch weiterhin die ASM holen, immer in der Hoffnung, daß ich doch mal News und Tests über den Archi lesen kann.

Silverstar

(Anm. d. Red.: Man soll ja die Hoffnung nie aufgeben, heißt es so schön. Aber was machen wir mit den Spectrum-, CPC-, Atari- oder TI-30-Besitzern (letzteres bitte streichen, das war ein Taschenrechner) und den Liebhabern aller sonstigen Oldtimer-Rechner? Wir würden sehr gerne etwas Kult pflegen, auf Einzelwünsche Rücksicht nehmen und mehr für Exoten tun. Vor etwa zwei Jahren hatten wir ein Archi-Special im Heft – leider ohne große Resonanz. Deshalb wurden Pläne, eine ständige Archi-Rubrik einzuführen, auch wieder ad acta gelegt. Das wird heute nicht anders sein. Du schreibst in dem nicht veröffentlichten Teil Deines Briefs, daß es Neuerscheinungen (besser: Konvertierun-

gen) gibt. Ja siescher dat – aber Volkes Stimme sagt nun mal, daß neue Medien auf dem Vormarsch sind. Da ist für Randgruppen-Computer kein Platz mehr. Mir stinkt das auch, ganz ehrlich, denn mein 128D hatte auch schon lange nix mehr zu futtern. Über eine eventuelle News-Meldung betreffs Archi in den Konvertierungen werde ich mal in 'ner ruhigen Minute nachdenken, okay?

kate

Ehrlich gesagt, tun mir die Archi-Besitzer schon leid. Der Rechner ist wirklich nicht schlecht, aber wir machen nun mal ein Magazin, das sich mit neuer Software im Spielebereich beschäftigt. Hast Du schon mal gesehen, was da im Monat für den PC auf den Markt kommt? Die Amiganer beschwerten sich ja auch schon, sie würden benachteiligt, dabei sind sie die gute Nummer 2. Und was bleibt für den Archi übrig? In den letzten Monaten nicht mehr als die eine oder andere Konvertierung. Und das ist einfach zu wenig für ein Mag wie die ASM. Traurig – aber nicht zu ändern – jedenfalls nicht von uns...

jb)

Sinnvolle Fragen



Es ist jetzt gerade 9:20 Uhr in New York, und ich überlege mir gerade, was nötig ist, um einen Leserbrief an

die/den/das ASM zu schreiben. (Anm. d. Red.: Im Zweifelsfall genügt Papier und Blei. Du kannst es aber auch mit Lippenstift und Klorolle oder Veras Fußnagellack und Rauhfaser-tape versuchen. – kate)

Ein paar Fragen: Warum heißt Kate Kate und nicht Bush? (Anm. d. Red.: Weil ich weder George noch Barbara heiße. – kate)

Weil seine Eltern ihn eigentlich KARL-ThEodor getauft haben... grins! – jb)

Wieso macht die Bundeswehr Anzeigen in Eurem Blatt? (Anm. d. Red.: So? Wen haben die denn angezeigt und warum? – kate)

Wieviel zahlt die Bundeswehr für eine Anzeige? (Anm. d. Red.: Zwischen 12 Monaten und lebenslanglich. – kate)

Stimmt es, daß Ihr alle Vegetari-er seid? (Anm. d. Red.: Nein, bei uns fegt eine Reinemachefrau, da brauchen wir nicht selbst ran. – kate)

Ja, ich schon, ich eß zum Fleisch immer Gemüse – jb)

Warum gibt es zur WM'94 wieder eine Computer-Umsetzung? (Anm. d. Red.: Weil der Fernseher nun mal im Mittelpunkt steht und der Rechner daher solange in die Ecke gestellt wurde. – kate)

Wo wachsen Streuselbäkekuchen und Schnuffelrussen? (Anm. d. Red.: Hast Du schon mal einen Ziegelstein rückwärts gegessen? – kate)

Einpubertärerjugendlicherderangsthatseinennamenzunennenunddaherbeschlossenhatanonymzubleiben

(Anm. d. Red.: Dankefürden-briefhatmirsehrgutgefallenso-schönsinnvollundsodaswasfehl-tebehandelnwiranandererstel-letschüßbis bald

kate)

Gründungsfrage



Moin, moin. Ich habe nur schnell ein paar kurze, aber sehr wichtige Fragen an Euch. Wir wollen einen Computer-Club gründen und dabei verstärkt unser Augenmerk auf das Schreiben von Programmen legen. Dazu möchten wir uns demnächst die nötige Software kaufen. Bevor wir uns aber gnadenlos ins Getümel stürzen, müßten wir folgendes wissen: Wie sieht es mit der rechtlichen Lage aus in bezug auf die notwendigen Kopien der Arbeitsprogramme, damit jedes Clubmitglied damit arbeiten kann? Gibt es spezielle rechtliche Punkte, die man/frau beachten muß? Wir wollen keine Raubkopien!

Euer Hauke

(Anm. d. Red.: Software, die Ihr kauft, darf nur an EINEM Platz benutzt werden. Fragt deshalb nach Lizenzen für Mehrplatz-Software, teilweise gibt es für Programmiersprachen Lizenzen für drei, vier, fünf oder mehr "Terminals". Kopiert Ihr gekaufte Soft und setzt sie an mehreren Rechnern ein, so sind das Raubkopien.

jb)

MATHIAS NEUMANN



Götterdämmerung

✉ Hallo Leute, dachte, ich schreibe Euch mal. Warum druckt Ihr eigentlich immer noch Briefe von Typen ab, die die alte ASM-Crew vergöttern und Euch dauernd kritisieren? Müßte ehrlich nicht sein. (Anm. d. Red.: Du müßtest mal die Briefe sehen, die wir NICHT abdrucken, hehe. - kate)

So, jetzt habe ich ein paar Fragen:

1. Gibt es in der Schweiz auch so etwas wie den "Unicorn Deutschland"? Wenn ja, wo?

2. Gibt es in der Schweiz Geschäfte, in denen man Rüstungen und solche Sachen für Live-Rollenspiele kaufen kann?

3. Gibt es Firmen in Deutschland, die Rollenspiele wie z.B. "Paranoia" oder "Mers" in die Schweiz liefern?

4. He, Jürgen. Im Interview in der ASM 10/93 habe ich gelesen, daß Du Perry-Rhodan-Hefte liest. Warst Du von der Nummer 1 an dabei?

Gruß an Wilhelm Tell (9/93).

Euer Stefan

(Anm. d. Red.: ad 4. Nein, war ich nicht, wäre auch schlecht gegangen - es sei denn, ich wäre mit knapp einem Jahr schon ein Wunderkind gewesen. Angefangen habe ich 1973, aufgehört noch nicht. Dafür gib't aber öfters mal ein Telefonat mit einem der Autoren, den ich gut kenne. Eine echte Nummer eins befindet sich allerdings in meinem Besitz, gut geschützt, versteht sich...

jb)

ad 1.-3. Du willst ja eine Menge wissen - und das ausgerechnet im Sommerloch, wenn die eine Hälfte der Redaktion den Bauch in die Urlaubssonne hält und die andere bei Rechercheversuchen feststellen muß, daß es in anderen Firmen genauso aussieht. Nach Murphy sind es ausgerechnet immer die Zuständigen, die gerade nicht aufzutreiben sind. Augenblicklich können wir Dir deshalb in allen drei Punkten keine abgesicherte Auskunft geben. Aber vielleicht wissen ja an-

dere Leser - speziell in der Schweiz - mehr und können direkt helfen. Meldet Euch doch einfach bei uns, und wir leiten das Ganze dann weiter.

sma)

Steckbriefe

✉ Hai ASM. Habt Ihr gut geschlafen? Seid Ihr auch schon alle wach? Ja? Na gut. Dann fangen wir mal an. Erstens: Ein dickes Löblein an Klauslein, unsere Feedback-Tante. Und dann noch an unseren Hosenträgerfritzen Schmitzli.

Zweitens: Wie kommt man von Klaus(i) auf kate? Hat Schmitzli etwa seinen Hosenträger befragt? (Anm. d. Red.: Okay, zum ersten und letzten Mal die nackte Wahrheit (nein, ich mache keinen Striptease, auch wenn das Vera gern hätte): Als ich in grauer Steinzeit mal bei einer Wittmunder (Ostfriesland) Tageszeitung volontierte, hatte ich das Kürzel KT. Neben der üblichen Arbeit schrieb ich u.a. auch Kurzkrimis fürs Anzeigenblatt. Auf der Suche nach einem Pseudonym kam ich drauf, daß man meine Initialen (Klaus Trafford = KT) auch so schreiben kann, wie man sie spricht, also ka te. Und so ward dies wunder-same Pseudo geboren, das "gebildete" ASM-Leser prompt "käit" lasen (weil's ja englisch klingt) und mich für 'ne Frau hielten. Vera meint gerade, viel fehlt da nicht... ich glaub', es hackt. Nun ja, inzwischen habe ich mich sogar an die Tante gewöhnt. - kate)

Drittens: Ääh... wie ging das noch mal mit dem Bloody Mode bei Morgens Kotelett (Name geändert), Herr Morgen? Ach egal. Wir wollen ja nicht riskieren, daß er den Bloody Mode einschaltet.

Viertens: Ihr seid eine der wenigen Zeitschriften, bei denen das Preis-/Leistungsverhältnis (nicht) stimmt. (Anm. d. Red.: Du hast recht. Wir kriegen (nicht) zuviel, für das, was wir leisten. - kate).

Fünftens: Fällt aus wegen Will nicht.

Sechstens: Will auch nicht.

CD-DIREKT

Software Versand

<input type="checkbox"/> Mad Dog McCree 2	E 52,--
<input type="checkbox"/> Jutland	E 56,--
<input type="checkbox"/> Chessmaster 4000	46,--
<input type="checkbox"/> Dune	D 79,--
<input type="checkbox"/> Reunion	D 85,--
<input type="checkbox"/> THEME PARK	D 99,--
<input type="checkbox"/> ALL QUADIM	D 75,--
<input type="checkbox"/> 7th Guest	E 99,--
<input type="checkbox"/> Anstoß	D 99,--
<input type="checkbox"/> Battle Isle 2	D 87,--
<input type="checkbox"/> Best of Apogee 1	E 93,--
<input type="checkbox"/> Best of Apogee 2	E 93,--
<input type="checkbox"/> Blacke Stone	D 15,--
<input type="checkbox"/> Battle Chess	82,--
<input type="checkbox"/> Burning Steel 2	D 83,--
<input type="checkbox"/> Burntime	D 93,--
<input type="checkbox"/> Critical Path	D 98,--
<input type="checkbox"/> Cyberrace	E 114,--
<input type="checkbox"/> Das schwarze Auge Teil 2	D 72,--
<input type="checkbox"/> Day of the Tentacle	D 99,--
<input type="checkbox"/> Der Partizier	D 99,--
<input type="checkbox"/> Elite 2-Frontier	E 89,--
<input type="checkbox"/> Legend of Kyrandia 2	D 123,--
<input type="checkbox"/> MEGARACE	D 84,--
<input type="checkbox"/> MYST	D 140,--
<input type="checkbox"/> Night Owl's Games	E 29,--
<input type="checkbox"/> PeCellinis	D 37,--
<input type="checkbox"/> Planer	D 113,--
<input type="checkbox"/> Project Todespladde	D 28,--
<input type="checkbox"/> Raptor	E 68,--
<input type="checkbox"/> Rasenmähermann	D 104,--
<input type="checkbox"/> Rebell Assault	D 89,--
<input type="checkbox"/> SIM CITY Advanced	D 125,--
<input type="checkbox"/> Space Quest IV	E 58,--
<input type="checkbox"/> The Horde	93,--
<input type="checkbox"/> Topware Blaster	D 9,--
<input type="checkbox"/> Topware Spiele	D 9,--
<input type="checkbox"/> WorldCup USA 94	E 74,--
<input type="checkbox"/> T.F.X.	D 119,--

☐ Gratis-Katalog mit ca.1000 CD's

CD-DIREKT

Abt. 103

Wittenbergerstr. 43, 80993 München
Tel., Fax 08092 / 22176

Ich bezahle die Versandkosten wie angekreuzt:

- ☐ Per Vorkasse + DM 6,- (Euro-Scheck / Bar)
- ☐ Per Nachnahme + DM 11,-
- ☐ Ausland: Vorkasse + DM 15,- (Euro-Scheck / Bar)

Name: _____

Straße: _____

PLZ / Ort: _____

Telefon: _____

Geburtsdatum: _____

Unterschrift: _____

Bestellung telefonisch unter 08092 / 22176 von 9.00 - 20.00 Uhr, per Fax oder per Post (einfach gewünschte Artikel ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einschicken).

(Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten)

(Anm. d. Red.: Schade, gerade dieser Punkt wäre für Stefan so interessant gewesen. – kate)
 Siebtens: Uns würden auch mal einige Hintergrundinfos zu den Redakteuren (Alter, wann geboren, Haarfarbe, Haaranzahl, Name der Mutter, Kinderfotos usw.) interessieren. (Anm. d. Red.: Wie lange liest Du uns eigentlich schon? Wir alle haben uns per ASM-Insider schon vorgestellt. Und das mit den Kinderfotos... ich möchte wetten, Peter hat früher nicht in einem Laufstall gestanden, sondern an Hosenträgern gehangen... weia. – kate).

Neuntens (achtens ist krank): Könnt Ihr eigentlich auch libanesisch schreiben und sprechen? Wenn nicht, überlegen wir uns, ob wir Eure Zeitschrift weiterhin kaufen sollen. Ist doch ein faires Angebot, findest Du nicht, Klauslein? (Anm. d. Red.: Doch, doch, ganz Deiner Meinung bin. So, ich habe alle um mich versammelt. Nun bitte alle zusammen: Liiiiibaaaaaneeeee-siiiiisch. Super!! Und nun bitte einzeln: Libanesisch. – kate.

Libanesisch. – vb
 Libanesisch. – tom
 Libanesisch. – cus
 Libanesisch. – sma
 Libanesisch. – sz
 Lisaben...Bisalen...Libanesisch (Uff!) – jb
 Danke, danke. Nun MUSS er uns weiter kaufen. – kate)
 Zehntens. Wie geht es der kleinen Ratte? (Anm. d. Red.: Libanesisch. – Space Rat)

Polle und Vanfred

Last Call

Hallo ASM. Könnt Ihr nicht mal 'n Star-Trek-Poster machen? Wenn ja, dann aber bitte im Großformat – siehe ASM 10/93. (Anm. d. Red.: Machen wir: In Ausgabe 13/94 kommt ein Poster der Enterprise 1701-D in Originalgröße. Wir falten jetzt schon... – jb)
 Warum nennt Ihr nie die Namen von Index-Games? Ich mache es: Oooooooooooooooooops. (Anm. d. Red.: Hehe... – kate). Ok, das war jetzt widerlich, nicht jugend-

frei, polizeilich verboten, usw.
 Kann es sein, daß Big Pete aus Essen kommt? (Anm. d. Red.: Ich glaube, der wurde auf natürlichem Wege geboren und nicht in irgendeiner Küche zubereitet. Außerdem heißt der nicht Jupp, sondern Peter. – kate).
 Sind Festplatten mit Uhu oder Pattex fester oder etwa mit einem mir unbekannten Konkurrenzprodukt?

Galgenvogel

(Anm. d. Red.: Wir haben bei Prof. Grzimek nachgeschlagen und festgestellt, daß weder der gemeine Uhu noch die mit der Blindschleiche verwandte, fast ausgestorbene Pattechse (SO schreibt man die!) je mit einer Festplatte gesehen wurden. Allerdings wurden beim Sommerfest des englischen Hochadels im Jahre 1143, für das der begnadete Alchimist Nick Pick eine Festplatte zusammenstellte, einige Gürkchen und das Petersiliensträußchen auf dem Nierenpudding von einem Frettchen vertilgt. Hilft Dir diese Info weiter?

sma

Festplatten werden fester, wenn man sie auf einem Tisch absetzt, der auf vier stabilen Beinen ruht. Dann fällt auch der Salat nicht... – Wie? Nicht Salat? Bin ich schon wieder falsch?

jb)

Berichtigung

Ihre Antwort zum Leserbrief des Herrn Söfjer in der ASM 8/94 ist nur teilweise richtig.

- Der erste Kommandant der Enterprise (Constitution-Klasse, NCC-1701) war Captain Robert April (4.1.2188 – Januar 2195).
- Vom Juni 2195 bis April 2207 hieß der Kommandant Captain Christopher Pike. Captain Kirk übernahm von ihm das Kommando.
- Die Original-Enterprise war ein Schiff der Constitution-Klasse. Die Yorktown wurde nicht umbenannt. Ein Schiff, das frisch aus der Werft kam, erhielt, an-

PC/IBM CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	99,90
11TH HOUR DT. HANDBUCH *	129,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75,90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH	99,90
AIR COMBAT inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
APOGEECOMPANION – SHAREWARE GAMES – ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	35,90
BAR: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	75,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DEUTSCH	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K. D.	54,90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE / FIRST SAMURAI / MEGALO MANIA / PERFECT GENERAL	85,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BURNING STEEL inkl. MISSIONS KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85,90
C.I.T.Y. 2000	79,90
CD16 EDUTAINMENT KIT: inkl. SBLASTER 16SP / CD-ROM-LAUFWERK INTERN / AKTIVLAUTSPRECHER / UND SOFTWAREPAKET	899,90
CD-CADDYS	19,90
CD-SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH	244,90
CINEMANIA – MICROSOFT – 1994 FILM/DATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE	69,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89,90
CORRIDOR 7	49,90
CRITICAL PATH SVGA	49,90
CRUISE FOR A CORPS	29,90
DAEMONSGATE	79,90
DARK LEGIONS – SSI –	79,90
DARK SEED KOMPL. DEUTSCH	79,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGEN: DSK KOMPL. DT.	69,90
DER PLANER inkl. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89,90
DER PATRIOTIER KOMPL. DT.	39,90
DOOM UTILITIES (350 NEUE LEVELS)	44,90
DRAGONS LAIR	89,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE W – VOLLVERSION –	55,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
FALCON 3.0 GOLD inkl. SCENERIES	139,90
FANTASY EMPIRE AD & D	65,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F15 STRIKE EAGLE 3	59,90
F117A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE	249,90
F19 STEALTH FIGHTER	29,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. *	89,90
FOTOSHOW: CHINA/ALASKA/NEUSEELAND	44,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	44,90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79,90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. – SHAREWARE –	29,90
GOBLINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49,90
HEIMDALL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM / CD AUDIO	34,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HORDE	119,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND *	69,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS –	49,90
INVEST KOMPL. DT.	29,90
IRON HELIX	49,90
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	29,90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KICK OFF 31 KOMPL. DEUTSCH	59,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	89,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	109,90
LANDS OF LORE	85,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65,90
LINKS GOLF DT. ANLEITUNG	29,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
MT TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCCREE II	89,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – KOMPL. DT.	89,90
MEGA RACE	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL /	
RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	119,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3–5	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29,90
MYST – WINDOWS – SVGA	139,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDBUCH *	85,90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – DT. HANDB.	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH *	89,90
PATRIOT	44,90
PEGASUS 4.0 – SHAREWARE	49,90
PHOTO CD: AUSTRALIEN/IRLAND/AEGYPTEN	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69,90
PIRATES!	29,90
POLICE QUEST 1	29,90
POLICE QUEST 4	89,90
PRIVATEER inkl. SPEECHPACK DT. HANDB.	99,90
PROJECT TODESLADDE	29,90
QUEST & FUN (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34,90
RAPTOR – VOLLVERSION –	69,90
RAVENLOFT – SSI –	89,90
REBEL ASSAULT SVGA	54,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	75,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANL.	89,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. inkl. SCENERIES	39,90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99,90
SHAREWAREPERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL. DT.	119,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34,90
SIM CITY	89,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 1	29,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST COLLECTION 1–5	85,90
SPACESHIP WARLOCK	85,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90
SPELLCASTING TRILOGY 101–301	69,90
SPORTS BEST COMPIL. inkl. TENNIS CUP 2 /	
PANZA KICK BOXING / PARAGLIDING	39,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIKE COMMANDER inkl. MISSIONS	89,90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90

PC/IBM CD-ROM

SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	39,90
SUPER II SHAREWARE	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
TENNIS CUP II	29,90
TERMINATOR RAMPAGE	69,90
THE 7TH QUEST OHNE VIDEO / IN CD-BOX	49,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 /	
LUKE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	39,90
THE HIDDEN BELOW	79,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79,90
TORNADO	59,90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION	79,90
UNDER A KILLING MOON *	114,90
VIRTUAL VALERIE II *	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER inkl. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMMANDER 2 inkl. OPER 1 & 2 / SPEECH	59,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	89,90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	65,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5 *	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR '94 –	49,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942 /	
THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION / SECRET	
WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	89,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5 *	75,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	54,90
ARCHON ULTRA 3,5 *	64,90
ARMORED FIST 3,5 *	95,90
AUSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5 *	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. inkl. ELITE PLUS / JIMMY	
WH. SNOOKER / SENSI BLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	69,90
BLOODNET VGA 3,5 *	99,90
BODY BLOWS DT. ANL. VGA 3,5 *	59,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	39,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL II 3,5 *	89,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5 *	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5 *	99,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5 *	54,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	75,90
CIVILIZATION FOR WINDOWS ENGL. 3,5 *	99,90
COLONIZATION KOMPL. DT. *	89,90
COMBAT CLASSICS 2 inkl. PACIFIC ISLANDS /	
F19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5 *	69,90
COOL SPOT DT. ANL. 3,5 *	54,90
CORRIDOR 7 – ALIEN INVASION – 3,5 *	44,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5 *	54,90
CREATIVITAETSZENTRUM KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	64,90
DARK LEGIONS – SSI –	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE – M. MANSION 2 – KOMPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	85,90
DELTA – V – 3,5 *	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5 *	89,90
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	65,90
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	59,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2	zusammen 59,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5	75,90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59,90
ELDER SCROLLS – ARENA – 3,5 *	85,90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5 *	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDB. 3,5 *	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH	89,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
EXCELLENT GAMES inkl. POPULOUS 2 / JIMMY	
WHITE / JAMES POND 2 / CAR & DRIVER	75,90
F1 – DOMARK – DT. ANLEITUNG 3,5 *	59,90
F14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5 *	89,90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75,90
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5 *	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERN. SOCCER DT. HANDBUCH 3,5 *	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5 *	59,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5 *	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5 *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5 *	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5 *	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5 *	59,90
FRITZ 3 – CHESSBASE – KOMPL. DT.	149,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – KOMPL. DT. VGA 3,5 *	69,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD /	
HUMANS KOMPL. DT.	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER / LASAGNEBOX	79,90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5 *	64,90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5 *	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5 *	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HARPOON 2 3,5 *	75,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DEUTSCH *	89,90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	79,90
HURRA DEUTSCHLAND *	69,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5 *	89,90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5 *	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5 *	35,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5 *	85,90
ISHAR II KOMPL. DT. 3,5 *	69,90
KICK OFF 31 KOMPL. DT. 3,5 *	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	89,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5 *	89,90
X-MAS LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5 *	39,90
LINKS PRO nur ab 386er VGA	99,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5 *	49,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNSBROOK VGA 3,5 *	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5 *	49,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 3,5 *	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5 *	85,90
MANCHESTER UNITED PREM. LEAGUE	69,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – ENGL. 3,5 *	89,90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5 *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5 *	89,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5 *	59,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5 *	85,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5 *	89,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5 *	39,90
OVERLORD 3,5 *	75,90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5 *	59,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ +13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

PC/IBM

PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK VGA 3,5"	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	85,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
RALLY 3,5"	65,90
RAVENLOFT - SSI - KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	65,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SEEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486er/Soundbl.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - KOMPL. DT.	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	49,90
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN *	89,90
SYNDICATE inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5" *	85,90
TACTICAL MANAGER	69,90
THEME PARK - BULLFROG - KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER DT. HANDB. (Update-fähig) 3,5"	85,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL - WINDOWS - 3,5"	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	95,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 - TANKS - 3,5"	75,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	89,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5" *	79,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WORLD CUP CHALLENGE - WINDOWS - DT. ANL. 3,5"	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
XANTH VGA 3,5"	69,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	59,90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	59,90

PC/IBM Sonderposten

ACES OVER EUROPE DT. VERSION 3,5"	49,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
AV88 HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24,90
B17 FLYING Fortress DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19,90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
BATTLEISLE I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CHESSMASTER 4000 TURBO - WINDOWS - 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. HANDB. 3,5"	39,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
DUNE 1 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. VGA 3,5"	49,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FLASHBACK VGA 3,5"	34,90
FOOTBALL MANAGER 3 KOMPL. DT.	24,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL - DYNAMICS - 3,5"	24,90
GOAL - DINO DINIS - KICK OFF 3,5"	29,90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5,25"	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - nur 5,25"	19,90
HARDBALL 3	29,90
HARPOON 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
HEIMDALL VGA 5,25"	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	19,90
HOOK DT. ANLEITUNG 5,25"	15,90
HUMANS VGA nur 3,5"	19,90
IMMORTAL 3,5"	19,90
INCREDIBLE MACHIE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3,5"	59,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
KGB DT. HANDBUCH nur 5,25"	19,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	44,90
LAFFER UTILITIES - SIERRA -	29,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25"	19,90
LEGACY - MICROPROSE - KOMPL. DT. 3,5"	39,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
LITIL Divil DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
M1 TANK PLATOON VGA nur 5,25"	24,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90

PC/IBM Sonderposten

MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DEUTSCH 5,25"	19,90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5"	29,90
OBITUS - PSYGNOSIS - 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	49,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34,90
PREHISTORIC II 3,5"	24,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5"	19,90
ROCKETEER - DISNEY SOFTWARE - VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM CITY 3,5"	24,90
SIM EARTH - MAXIS - 3,5"	29,90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANL.	29,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34,90
SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK - 5,25"	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPREMACY 3,5"	29,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HB. 3,5"	55,90
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	15,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"	59,90
UTOPIA 3,5"	19,90
VALHALLA DT. ANL. VGA 3,5"	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5"	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24,90
YERBIUS - SHADOW OF - 3,5"	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT. nur 3,5"	39,90
ZOOL DT. ANLEITUNG 3,5"	19,90

Soundkarten / Zubehör

3,5" HD „SONY“ FORMATTED 10ER	14,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5" / SCHLOSS	14,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GAME WAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL.	319,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	69,90
JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ -	69,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD-ROM-LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK.	39,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	339,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	109,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199,90
SOUNDWAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL.	499,90
STAR TREK MAUSMATTE	19,90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299,90
VIRTUAL PILOT - PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE	149,90
WAVEBLASTER - CREATIV -	399,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

Amiga

1990 - DIE 93ER EDITION - POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY	54,90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. inkl. ELITE / JIMMY WH.	69,90
SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	39,90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT.	59,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG	39,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIGN 2 1 MB	69,90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39,90
COMBAT CLASSICS 2 inkl. PACIFIC ISLANDS /	69,90
SILENT SERVICE 2 / F19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54,90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39,90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54,90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	59,90
F1 - DOMARK - DT. HANDBUCH	59,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. *	54,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
GLOBAL DOMINATION	65,90
GLOBULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK - BUNDESLIGA - KOMPL. DT.	79,90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90

Amiga

IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
K 240 - UTOPIA II - DT. ANLEITUNG	55,90
KICK OFF 31 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	49,90
KINGS QUEST 6 1 MB	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	49,90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39,90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55,90
MONOPOLY KOMPL. DEUTSCH	49,90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT.	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	44,90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL.	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TACTICAL MANAGER	54,90
TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL.	54,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49,90
VALHALLA	59,90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	29,90
WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER /	
SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1 MB	39,90

Preishits Amiga

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34,90
APIDYA	29,90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV88 HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BARDS TALE 3 1 MB	19,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BLACK CRYPT	29,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTA / CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
BUBBA N STIX 1 MB	34,90
BUDOKHAN 1 MB	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35,90
CALIFORNIA GAMES 2	19,90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	19,90
CHAOS ENGINE 1 MB	24,90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29,90
COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.	34,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB	29,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	29,90
CYCLES - ACCOLADE	29,90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19,90
DARKMERE DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
DISPOSABLE HERO	24,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. HANDB. 1 MB	39,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANL. 1 MB	19,90
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS /	
WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DT. 1 MB	34,90
ELITE 2 KOMPL. DT.	34,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANL.	35,90
F17A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F29 RETALIATOR	29,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	29,90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE -	24,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB	29,90
HARD NOVA	19,90
HUMANS 1 MB	19,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER	34,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	19,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY I DT. ANL. 1 MB	29,90
LOOM - LUCASFILM -	29,90
LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG	34,90

Schleimpost

stelle des geplanten Namens Yorktown, den Namen Enterprise und die Bezeichnung NCC-1701A. Das Schiff in Star Trek VI ist die modifizierte Version dieses Schiffes (Modell C-Modifikation).

4. Da die Sternenzeichen in der Serie in keiner Weise mit der Originalschreibweise übereinstimmen, können sie auf keinen Fall als Referenz benutzt werden.

Michael Lehr, Präsident des Crossover-RPG-Clubs, Offenbach

(Anm. d. Red.: Hmm, nach ein bißchen Unterlagenwälzen tendiere ich voll zu Deiner Version.

j/b)

Telegramm

✉ Spiel des Monats vier Seiten spendieren STOP Mehr Hardware-Berichte bringen STOP Mehr Secret Service STOP Mehr Leserbrief über Scientology STOP Ihr müßt unbedingt ein Highlight über Indiana Jones bringen STOP Kritischer bewerten STOP Mehr PD/Shareware bringen STOP Das mit dem Waggon voller Briefe war doch wohl ein Witz STOP Endlich kleine Überschriften, einen dreifachen Tusch, Tataa, Tataa, Tataaaaa STOP

Red Bull

(Anm. d. Red.: Wieder auf die STOP-Taste gefallen, wie?

j/b)

✉ Hallo, herzallerliebster Redaktionsteam! (Ankate – vergiß nicht: "Je schleim, desto veröffentlicht!") (Anm. d. Red.: Als Klaus diesen Brief las, seufzte er noch so etwas wie "Oh, diese wunderbare Nachricht! Ich – ein Herzallerliebster...", fiel vom Stuhl und bekam glasige Augen. Wir mußten ihn notgedrungen drei Wochen in Urlaub schicken, und weil ich so gegen alles resistent bin, was mit Einschmeichelei zu tun hat, darf in der Zwischenzeit nur noch ich die Briefe bearbeiten. Ergo, mein Bester: GELOOOOOOOST! – j/b)

Zuerst mal ein Lob. Eure Zeitschrift gefällt mir von allen Spielezeitschriften mit Abstand am besten (vor allem das Feedback und der Secret Service... – Cesset Revice... – oder wie das Ding heißt. (Anm. d. Red.: Ganz einfach: Sigrid's Servus... Siegfrieds Bleifuß... Kicker's Lahm-Foot? Ich geb's auf... – j/b) Auch Euer Name ist in Ordnung (schleim!!), da Ihr ja nicht nur Spiele testet, sondern auch Musik-CDs und Brettspiele. Der eigentliche Grund, weshalb ich Euch schreibe, ist dieser: Kann es sein, daß Ihr in der ASM 8/94 auf Seite 113 bei dem Test von "Streets of Rage 2" das Bild von "Streetfighter 2" abgedruckt habt??? Ansonsten kann ich nur sagen, daß Euer Magazin durchdacht und abgerundet ist (bitte keine blöden Witze über diese Stelle). (Anm. d. Red.: Ich mache keine blöden Witze über abgerundete Stellen,

denn unser Heft ist viereckig. Jawoll!!! – j/b)

Also macht ruhig weiter so.

Hudson Hawk – der Meister schrieb

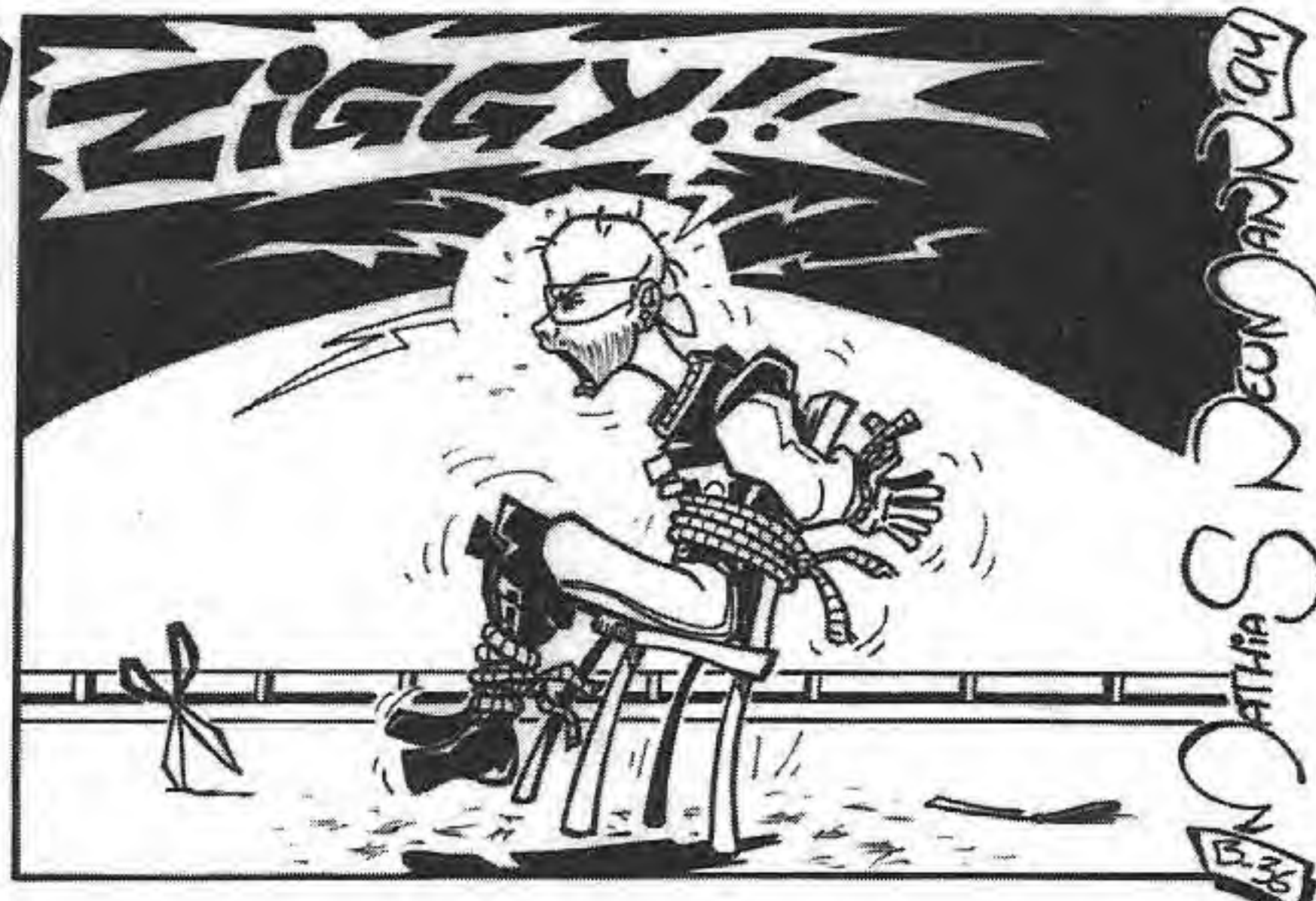
Pete's Story

✉ **Einführung:** Er sah sie, er sah sie tatsächlich, er hätte nie geglaubt, daß er sie irgendwann noch einmal zu Gesicht bekommen würde, er war zu Tränen gerührt und er war überglücklich. Peter Schmitz hatte seine lilablaßblau gestreiften Hosenträger nach Tagen der Angst und der Unsicherheit wirklich wieder gefunden. Seit dem Tag, an dem er vergeblich versucht hatte, einer Zeichentrickfigur im Fernsehen eine Flasche Punica-Fruchtsaft zuzuwerfen (woraufhin der Fernseher explodierte und die Vitrine, in der er sie unter Zuhilfenahme eines Zahlenschlosses aufbewahrte, verbrannte), hatte er sie für tot erklärt. Aber sie hatten den Brand und auch die Renovierung seiner Mietwohnung überlebt. Nun saß er da, ein Mann, der für seine lilablaßblau gestreiften Hosenträger nicht nur seines, sondern auch das Leben anderer gefährdet hätte. Ein Mann, der von allen verlassen immer nur auf die Hilfe seiner lilablaßblau gestreiften Hosenträger gehofft hatte und während der Zeit, in der er von ihnen getrennt war, zwei Selbstmordversuche unternommen hatte (einmal durch Selbsterwürgen, doch als er schon fast tot war, hatte ihm trotz seines unnachgiebigen Willens die Kraft nicht mehr

ausgereicht). Jetzt saß er da, und er hielt sie in Händen – die Hosenträger, die zwar angekohlt waren, aber am Ende doch über die unaufhaltsam vordringenden Flammen siegreich gewesen waren. Jetzt wußte er, daß er nicht allein war auf dieser Welt, sondern die allumfassende Macht der lilablaßblau gestreiften Hosenträger auf seiner Seite war, er wußte, die Hosenträger hatten es gut mit ihm gemeint.

Kapitel 1: Peter ging zur Tür, warum, konnte er zunächst nur vermuten, doch nach einigem Nachdenken kam er darauf: Es hatte geklingelt. Er machte auf, und vor ihm stand ein Mann mit einem Gesicht wie ein Staubsaugervertreter, einer Nase wie Mike Tyson und Plattfüßen wie sonst noch was, genauer gesagt, er hatte sich in der Tür geirrt und stand jetzt im Bad vor dem Spiegel. Als er dies bemerkte, versuchte er es zuerst im Schlafzimmer, dann in der Küche und schließlich fand er die Haustür. Doch komischerweise stand dort keiner. Nachdem er einige Zeit die Leere beobachtet hatte und es sich herausstellte, daß sie gelähmt war (sie bewegte sich nicht), ging er ins Wohnzimmer, wo nun schon seit mindestens einiger Zeit das Telefon klingelte. Noch bevor er drangehen konnte, hörte er plötzlich eine Stimme, aber das war nicht weiter verwunderlich, denn sie fiel ihm nicht in den Rücken, sondern stellte sich ihm aus der Richtung, in der er seinen Anrufbeantworter (SONY! SONY? SONY!! SONY?? SOO-ONYYY!!!!!!!) aufgestellt hatte.

MATHIAS NEUMANN



Es hörte sich in etwa so an: "Ar-noooooooooooooooooold, kommen sie SOFORT zur Arbeit!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!". Es wurde immer unheimlicher, erst stand niemand vor der Tür, und nun dieser Anruf! Peter dachte nach. Er tat dies nicht oft, aber wenn er es tat, tat er es intensiv. Doch diesmal half es ihm auch nicht.

Sein 1 kg wiegendes, zum Superkopf mutiertes Großhirn wußte nur noch einen Rat: (DA DADA-DA DAAA DA). Die lilablaßblau gestreiften Socken. Er trat in die vollklimatisierte, mit Küche, Bad und WC ausgestattete Wohnung ein, die er seit dem Zwischenfall mit der Punicafasche für seine überallesgeliebten lilablaßblau gestreiften Socken gemietet hatte, und rief: "IHR LILABLAßBLAU GESTREIFTEN HOSENTRÄGER, HELFT MIR!!!!" Da hörte er eine Stimme, die ihm bekannt vorkam: "Nun helfen ihnen auch ihre Hosenträger nichts mehr, Herr Schmitz". Es war die Stimme seines Verlegers, der ihn wegen wiederholten Nichterscheins in der Redaktion nun rauswerfen würde.

P.S.: Bitte rechtsschreiferler nichd beachten.

Name wegen vermuteter Mordversuche von Seiten des Chefredakteurs nicht genannt.

(Anm. d. Red.: Nachdem ich die Rächtschraibföhrler nicht beachtet habe, fielen mir folgende Dinge auf:

- 1.) Die Rechtschreibfehler!
- 2.) Deine Shift-Taste klemmt!
- 3.) Interpunktion wird NICHT von Chirurgen ausgeführt!
- 4.) Punkt 1-3 können andere bestimmt wieder nicht nachvollziehen - da greifen bestimmt wieder CvD und Korrektorat ein, voll unsinnentstellend, ey!
- 4.) Die Story war gut. Worum ging's eigentlich?

jb)

Kein Amiga mehr?

✉ Hallo liebe ASM-Redaktion! Ich bin Besitzerin eines A1200 mit Festplatte und hatte gerade die neue ASM 8/94 erstanden. Ich hoffte auf diverse Be-

sprechungen und Infos. Nach längerem Blättern fand ich tatsächlich (neben drei systemübergreifenden Reviews/Previews) zwei (!) kurze Amiga-Rezensionen, die (sehr ökonomisch) auch noch weniger Platz wegnehmen, als Eure Reviews zu 3DO- und Jaguar-Spielen. Klar, es gibt in Deutschland bestimmt 5000- bis 10000mal so viele Amigas wie diese Exoten, aber dadurch laßt Ihr Euch ja glücklicherweise nicht irritieren. Bedauerlich, daß ich in letzter Zeit so wenig über das NeoGeo bei Euch finde, das ist ja auch so wahnsinnig beliebt und verbreitet. Ihr könntet Euch also durchaus noch verbessern.

Vermessen wäre es geradezu, in Euren Seiten mal nach Berichten zu neuen AGA-Demos und Diskmags zu schauen. TEAM HOI, CHANNEL-Z, etc. - nie gehört? Macht ja nix, hab' ich Dummerle wohl einfach das verkehrte Spaß-Magazin gekauft. Aber das läßt sich ja ändern. Weiterhin viel Vergnügen vor Euren Pentiums und Edelkonsolen.

Uli Berner

(Anm. d. Red.: Meine Rede seit Leipzscheinnleipzsch! Aber, Mädels, hau doch nicht gleich im Rundumschlag. Hier sitzt einer, der sich Tag für Tag gegen den DOSenwahn wehren muß. Und ich krieg's gleich mit ab...

Im Ernst: Wir lassen den Amiga nicht untergehn, da kannst Du sicher sein. In der Ausgabe 9 zum Beispiel war wieder ein wesentlich höherer Amiga-Anteil. Und wir können immer nur testen, was auf den Markt kommt.

Was die AGA-Demos angeht: Ich habe die Idee, mal Demos vorzustellen, schon im Kopf, allerdings ist nicht alles, was Demo ist, auch gut. Ich denke, daß ich mal zum Jahreswechsel einen Artikel dazu herüberbringe.

Diskmags hier hereinzubringen, dazu fehlt einfach der Platz. Ich kenne genug, die einen Bericht rechtfertigen würden, allerdings würde der dann den Spielereviews abgehen.

Und was die Konsolen angeht: Ein Mag wie das unsere MUSS up-to-date sein und bleiben. Und

REALITÄT STATT THEORIE - RAUS JETZT UND RAN DER TRAINER

EXKLUSIV BEI: LEISURESOFT

Die Sonne brennt auf Ihre Schultern und ein leichter Wind treibt einige Papierschnitzel über das Spielfeld. Sie sind DER TRAINER. Hier ist Ihr Platz und der Ihrer Mannschaft. Vergessen Sie düstere Bürokratie. Raus jetzt und ran!

Nehmen Sie als Trainer direkten Einfluß auf das Spiel Ihrer Mannschaft in dieser realistischen und komplexen Fußballmanagementsimulation.

DER TRAINER berechnet jedes Spiel Ball für Ball - jedes Spiel ist unterbrechbar, sobald Sie Ihre Strategie der Taktik und der Aufstellung des Gegners, der Stärke seines Teams und dem Spielverlauf anpassen wollen.

Nationale und internationale Transfermärkte bieten 3740 echte Spieler zur Auswahl. 30 realistische Parameter beeinflussen auch positive und negative Aspekte, Talente Charakterzüge jedes individuellen Spielers.

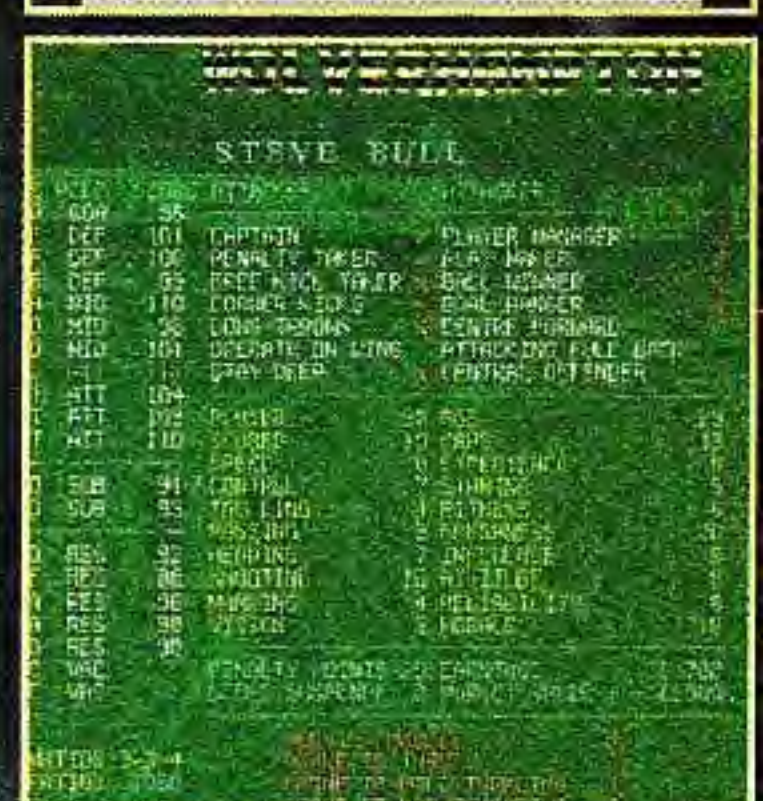
80 verschiedene taktische Variationen (10 x 8) auf dem PC und umfangreiche 64 (8 x 8) auf dem Amiga können von Ihrer Mannschaft gespielt und darüber hinaus auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten werden: Bestimmte Gegner markieren, Abseitsfälle spielen u.s.w. Gezielte Motivation der Spieler, Einsatz von Reserven, sogar der zeitweilige Rauswurf von Aufrechern geben Ihnen fast unbegrenzte Möglichkeiten, die Leistungen Ihrer Mannschaft zu verbessern.

21290 Spiele der letzten 20 Jahre können untersucht werden; 13 verschiedene Tabellen (u.a. Ligatabellen, Spielerverweise, Spielpläne, Transferlisten, Schiedsrichter- und Finanzdaten, Mannschaften und Tabellen der letzten 20 Jahre) können eingesehen und ausgedruckt werden. Liga- und Freundschaftsspiele, Pokal-, Europameisterschafts-, Pokalsieger- und UEFA-Pokalspiele werden alles von Ihnen fordern. Treten Sie an gegen die besten Mannschaften Europas.

DER TRAINER ist die bislang wahrscheinlich am meisten realistische Fußballsimulation für bis zu 46 Spieler und bietet die am weitesten gehende Kontrolle über Ihre Mannschaft: wählen Sie Elfmeter-, Freistoß- und Einwurfsführer, Flügelspieler, Libero, Mannschaftskapitän, Spielmacher, Reserven, Spielermanager und vieles mehr. Über 20 Mb an Daten und Animationen in der PC- und über 40 Mb in der CD-ROM Version lassen Sie, wie auch die Amiga-Version, ein bislang ungekanntes Maß an Realität erleben.

Jetzt erhältlich für PC und CD-ROM zum Preis von 119.95 DM und für Amiga (1 Mb) zum Preis von 99.95 DM.

LEISURESOFT



"Taktiker müssen zuschlagen." **Powerplay**

"In puncto Realismus läßt sich Der Trainer von niemandem überbieten!" **Joker Magazin**

Motivation 88%

"Für Fußballbegeisterte ist es schon fast ein absolutes Muß."

"Alles andere als langweilig. Nach all dem trockenen Management endlich hartes Training!" **ASM**

Realitätsnähe 12/12
Idee, Ablauf 11/12

LEISURESOFT
Robert-Bosch-Str. 1
59199 Bönen
Tel.: 02383/690 Fax: 57116

dazu gehören eben auch Berichte über Neuheiten. By the way: Was ist ein NeoGeo? Schon gut – war ein Scherz!

(jb)

What's the name?

✉ Hallo Schreiberlinge! (Anm. d. Red.: Hello Grease-Tinch... – english 4 runaways) Als umsichtiger und verantwortungsbewußter Leser... bla bla bla... wollte ich auch mal meine Meinung sagen. Also, Ihr wißt ja sicher schon, daß Euer Mag echt toll ist, und somit kann ich mir diesen Teil sparen. (Anm. d. Red.: Klar wissen wir das. Wir müssen ja jeden Morgen in Japan-Manier Verbeugungen vor Chief Pete machen und dabei vor uns hinstammeln: "ASM ist suuuper, ASM ist toll, mit ASM macht das Lehehesen Spaha-haß". – jb)

Kommen wir also zur Kritik: Ich weiß als aufmerksamer Leser natürlich, daß Ihr nur wahnsinnig komplizierte und ausgeklügelte Techniken zur Erstellung der Bewertungsdiagramme benutzt, aber mir ist aufgefallen, daß zum Beispiel zwei 11er-Balken keinesfalls immer die gleiche Länge haben. Angesichts der Tatsache, daß Euer Redaktions-Computer natürlich keinerlei Fehler machen kann, ist die einzig logische Schlußfolgerung, daß der Tester eine falsche Bewertung gegeben hat und der Computer diesen fatalen Fehler lediglich zu korrigieren suchte.

Tauscht diesen offensichtlich defekten Redakteur bitte umgehend aus!

Des weiteren seid Ihr neuerdings entweder dazu übergegangen, die Vorschau falschherum oder den Rest des Heftes richtigerum zu drucken. Da diese Änderung nicht eindeutig als Verbesserung deklariert worden ist, muß ich davon ausgehen, daß es sich bei diesem Phänomen um ein Versehen handelt.

Letztendlich möchte ich noch darauf hinweisen, daß die Buchstaben "ASM" keinesfalls zum Namen Eures Mags, nämlich "Das Spaß-Magazin" passen. Selbstredend habe ich einige Namensänderungsvorschläge zu machen: Aktuelles Spaß Magazin, Aktuelles Software Magazin, Aktueller Software-Markt (steht sogar auf den T-Shirts!), Ariel Supra Mischung, Abbruchunternehmen Salzmine Mönchengladbach, Anglerverein Schwedischer Mainzelmännchen, dAs Spaß-Magazin, Abergläubischer Sumpf-Murmekklub, Aristokratische Singvogel-Meuchelmörder. Ich hoffe, Ihr habt einen passenden Namen gefunden ... sonst schreib' ich noch mal!!!

DAVID

(Anm. d. Red.: ASM heißt nichts weiter als "Alle Sind Munter", und so lautet die Devise, wenn der Arbeitstag frühmorgens um 15:40 Uhr beginnt. Übrigens, was heißt DAVID? Der Auf Vaters Intel Daddelt? GRINS...

(jb)

Das mit den Balken hast Du fein beobachtet. Würdest Du darüber hinaus nicht die Bemühungen Deines Physiklehrers mit Nichtachtung strafen, dann wüßtest Du, daß es am Wetter liegt. Bei Hitze nämlich dehnt sich fast jedes Material aus, und bei Kälte zieht es sich zusammen. Wenn Du's nicht glaubst, guck Dir das Editoriafoto an: Das ist doch ganz offensichtlich im Hochsommer aufgenommen...

Und dann die Sache mit der Vorschau! Hast Du eigentlich mal was von dem Maler Dali gehört? Der wurde immer wieder gefragt, warum er in seinen Bildern weiche Uhren unterbringen würde. Und folgendes pflegte er zu antworten: "Weich oder hart – was spielt das für eine Rolle? Hauptsache, sie gehen richtig." Das meinen wir auch, und deshalb darfst Du getrost mit einer farbnegativen, seitenverkehrten Vorschau rechnen.

sma)

Amiga tot?

✉ Es ist schon eine verkehrte Welt, wenn Atari – laut vielen Amiga-Besitzern schon "töter" als "tot" – immer noch existiert, während Commodore liquidiert wird. Trotzdem weiß ich immer noch nicht, was aus den rauchenden Überresten geworden ist. Nachdem ich zuerst von Commodores Schwierigkeiten in der ST und im Spiegel las, versuchte ich mehr zu erfahren. Aber alle Amiga-Zeitschriften

schwiegen sich über das Thema aus (oder las ich nur die falschen?), berichteten aber – wie die ASM – vom phänomenalen Verkaufserfolg des CD32.

Wenn Atari untergegangen wäre, hätte man es sicher auf deren Titel lesen können. Da ich mich nun als absolut Unwissender geoutet habe, hoffe ich, daß ihr, obwohl alle anderen sicher Bescheid wissen, über die Zukunft des Amiga schreiben werdet.

Daniel Dallmann

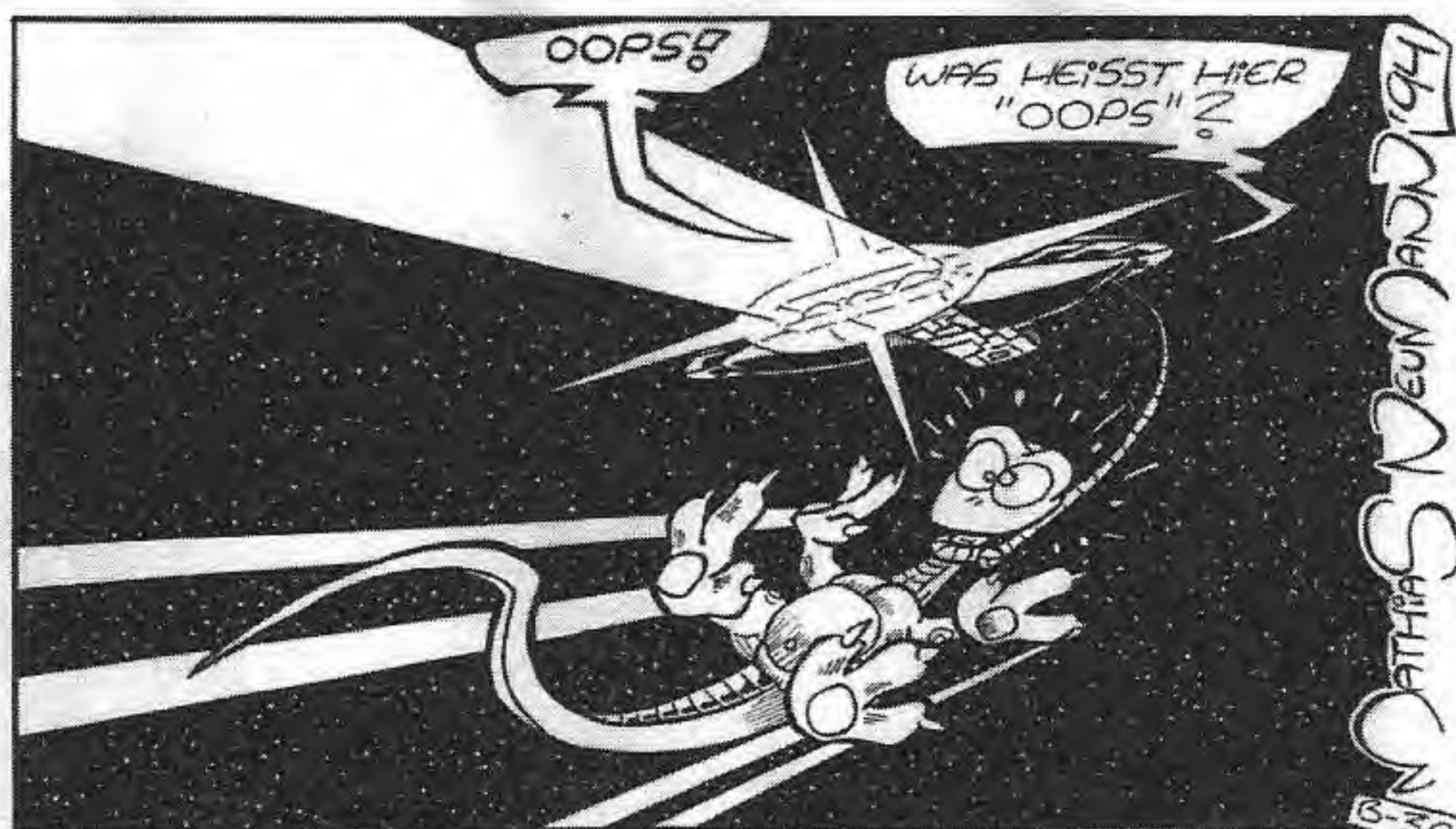
(Anm. d. Red.: Zuerst mal ein paar Erklärungen: Liquidiert wurde Commodore International auf den Bahamas, Commodore Deutschland ist zur Zeit noch wohlauf. Atari ist alles andere als tot, siehe Jaguar, das Problem ist die fehlende Präsenz des Unternehmens in wichtigen Bereichen der Computer-Technik.

Was wird nun passieren? Heute, am 20.07.1994, der Zeit, zu der ich Deinen Brief beantwortete, sollte bekanntgegeben werden, wer Commodore übernimmt. Findet das nicht statt, so wird weiter nach einem Käufer gesucht. Daß wir und die anderen Zeitschriften darüber so wenig schreiben, liegt einfach daran, daß wir zu wenig wissen. Sollte sich was ergeben, so werden wir auch veröffentlichen.

Solange der Amiga mit Spielen bedient wird, so lange werden wir auch den Amiga im Heft haben.

(jb)

MATHIAS NEUMANN



Vorschläge/Rück-schläge

✉ Herzallerliebste Redakti-on! (Anm. d. Verfasser: Diese Begrüßung schreibe ich schon zum dritten Mal. – Harley)
Wie wäre es denn mit etwas Neuerem, zum Beispiel: Hallo, ASMer! – Lucky)
Wie viele Briefe waren denn im Güterwagen, drei oder fünf? Oder vielleicht doch ein Waschkorb voll? (Anm. d. Red.: Gar keiner. Das war der Wagen mit unseren Lohngeldern... – jb)
Genug des Lobes!!! (Anm. d. Schreiber: Da läuft ja schon der Schleim! Hilfe, ich ertrinke! – Lucky)
War nur ein Scherz! – Harley)
Könntet Ihr nicht die Poster etwas größer gestalten?
(DINA2 wäre angemessen – Lucky)
Nein, DINA1! – Harley
Nein, 2! – Lucky
1! – Harley
2! – 1! – 2! ... – wegen Obszönitäten zensiert.)
Ich weiß, was ASM heißt! – Harley
WAS??? – Lucky
Asef (sma) Säuft Metaxa. Für alle Nichtalkoholiker: Asef Säuft Möhrensaft – Harley
Ah ja? – Lucky
Hö Hö! – Beavis
(Oh Mann! – jb)
That's cool! – Butthead/(c) by MTV
Sauerei! – Harley
Sauferei? – Lucky
Ich komme bei OUTPOST nicht weiter! – Harley
Warum nicht? – Lucky
(Wo sind meine Kopfschmerztabletten? – jb)
S....* (*zensiert Harley?) – Lucky
Poststreik! Ich warte schon drei Wochen auf das Teil! – Harley
Zum Sim-Feedback (Ausgabe 8/94 Anm. v. Lucky!): Sim Sim – das simulierte Sim zum simulieren.
P.S.: Bei uns gibt es nirgendwo die ASM-Special! Zitat mehrerer Zeitschriftenhändler: "Hamma net!"
Wenn Ihr den Brief abdruckt, werden wir Abonnenten von der ASM-Special!
(War nur ein Scherz mit dem abdrucken! – Lucky)

Ihr könnt es aber trotzdem tun! – Harley)
P.P.S.: Ihr könnt uns auch schreiben! – Lucky

...schriften! Heißt das! – Harley
Ever (bis dahin unfallfreier)
Harley Simpson and the (Ketten-smoker) Lucky (Str...) Man

(Anm. d. Red.: Mamma, hol die Droppe, mingé Hetz... Was war das denn für ein Brief? Könntet Ihr nicht jeder einen schreiben? Da wird man ja schizophren – oder was meinst Du, Eberhardt?

jb

Metaxa? Hört sich an wie eine Heavy-Metal-Band! Wenn Du wissen willst, was ich wirklich trinke, dann frag doch einfach mal im Albrecht-Discount auf dem Weg aus der Eschweger Innenstadt zur B27. Die haben seinerzeit deswegen schon ein Schild aufgehängt: "Verkauf nur in haushaltsüblichen Mengen".

sma)

Keine runde Sache?

✉ SO! Ich lese jetzt schon seit Zeiten vor Hosenträger-Pete glücklich und zufrieden die ASM. Das einzige, was mir noch fehlte, war zusätzlich zum Heft eine Disk mit ein paar Spielen. Und was sehe ich dann in einer Anzeige in der ASM?!? ASM-Special mit CD-ROM und massenhaft Shareware!!! Überglücklich mache ich mich auf die Suche nach dieser Scheibe (mit etwas Papier drumherum) und finde dann auch noch eine!!!

Freudestrahlend wieder zu Hause, das Ding ins Laufwerk geknallt und ab. Alles lief wunderbar, bis ich versuchte, Xargon zu installieren. Nach den ersten paar Dateien erschien im Setup die Anzeige: "Bitte legen Sie die ASM Special CD-ROM in Laufwerk E:\XARGON\". Ein Klick auf OK, die gleiche Anzeige. Nach zweistündigem OK-Klicken wurde mir klar, daß hier etwas nicht stimmt. Im Windows-Datei-Manager versuchte ich die Dateien per Hand zu kopieren, da erschien nach einigen Files plötzlich die Meldung E:\XARGON\ORDER.

SEIT ANFANG JULI '94 ERHÄLTlich.
DAS:

UPDATE!

FÜR PC UND AMIGA

FÜR 14,95 DM!

AUFGEPAßt!

Alle BESITZER der AMIGA- PC- oder CD ROM VERSION VON

DER TRAINER

KÖNNEN DIREKT BEI LEISURESOFt DAS DEUTSCHE UPDATE FÜR DIE 1. + 2. LIGA ERWERBEN. MIT HILFE DES EINGEBAUTEN EDITORS KÖNNEN ALLE NAMEN NACH BELIEBEN GEÄNDERT WERDEN.

WAS SIE DAFÜR TUN MÜSSEN?

EINFACH DIE KARTE, DIE DER VOLLVERSION BEIGEFÜGT IST, AUSFÜLLEN UND SENDEN AN:

Leisuresoft GmbH

Robert- Bosch Str. 1

59199 Bönen

"Der Trainer" ist seit Ende Juni '94 im Fachhandel erhältlich.

Exklusivvertrieb für Deutschland durch:

LEISURESOFt
GROUP



DOC. Die Datei kann nicht operiert werden. Die Datei kann nicht gefunden werden."

Ich versuchte, andere Spiele zu installieren, was zum Glücksspiel wurde. Dieses Problem trat nämlich auch bei Spielen wie z.B. Raptor, Secret Agent, Epic Pinball und anderen auf. Was kann ich dagegen machen und was habt Ihr zu Eurer Verteidigung zu sagen?

Ansonsten noch ein paar mehr oder weniger sinnvolle Fragen:

1.) Wieso beantwortet Ihr noch Fragen wie "Warum ist das Poster wieder so klein?" oder "Warum dauert es zwei Ausgaben, bis mein Brief abgedruckt wird?"

2.) Wer hat das Portrait von Big Pete im Checkpoint verbrochen?

3.) Welche Witzfiguren lassen immer ihre "Top 5" ab?

4.) Woher kommen die vielen Come-Backs in den Lesercharts?

5.) Warum müssen wir uns immer mit nur drei bis vier ärmlichen Space-Rat-Comics abgeben? Gebt dem Vieh doch mal 'ne Seite!

6.) Obwohl ich nicht glaube, auf diese Frage eine sinnvolle Antwort zu kriegen, frag' ich es trotzdem: WAS IN ALLER WELT HAT KLAUS MIT RADMUTTERN ZUTUN???

Zum Thema Redaktions-Poster: JA, wir wollen endlich Eure Gesichter (mit Namen) im DIN-A4-Format an die Wand pappen können.

Ok, das war's. Ansonsten kann man zur ASM nur noch sagen: "Die's cool, man!"

Psycho

(Anm. d. Red.: Was die CD-Sache angeht, da ist nur eine Kleinigkeit im Wege, nämlich eine ältere Version des Treiberprogramms MSCDEX, die mit einer richtig vollgepackten CD-ROM nicht zurechtkommen will. Leider haben wir von diesem Problem auch erst viel zu spät erfahren. Aber auch Abhilfe ist nicht allzu teuer: Wer sich den aktuellen MSCDEX-Treiber nicht auf noch günstigerem Wege besorgen kann, schickt einfach eine Diskette samt einem ausreichend frankierten Rückumschlag an unsere Adresse, und wir schicken das gute Stück sofort auf den Weg zu Euch. Nun zu den restlichen Fragen:

1.) Weil wir die Textblöcke fertig haben und damit Zeit sparen.

2.) Heinrich Stiller heißt der Künstler. Und uns gefällt's, weil's ihm doch so ähnlich sieht!

3.) Hägar, Wurz, Dennis, Calvin & Hobbes, etc.

4.) Die Leute trennen sich so ungern von Liebgewonnenem. Ich habe ja auch noch mein Schlabberlätzchen...

5.) Haben wir getan. Die Ratte machte "schnnnapp!" – und fraß die Seite. Hatten wir auch nicht anders erwartet, das Vieh frisst wirklich wie ein Scheunendrescher.

6.) Das heißt Rat-Muttern. Denn Klaus sucht immer bei Muttern Rat, wenn er das Feedback macht.

Nein, ehrlich, Klaus ist Radler, bei ihm sind immer ein paar Radmuttern lose.

Nein, er radelt mit Muttern.

Stimmt, von mir kriegst Du keine sinnvolle Antwort...

Übrigens: Zum an die Wand pappen eignet sich meiner Meinung nach eher ein Teller Griesbrei.

jb)

Sonderangebot

✉ Liebe Redaktionstruppe von ASM, mein Name ist Peter N. und ich bin 20 Jahre jung. (Anm. d. Red.: Es folgt eine Kurzbeschreibung des beruflichen Werdegangs, und bis zu diesem Moment dachte ich, es handele sich um ein Bewerbungsschreiben. Weit gefehlt, denn... – kate) Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir eine komplette Auflösung der Spiele "Hand of Fate" und "Simon the Sorcerer" zusenden könntet, da ich diese Auflösungen anderweitig nicht bekommen kann. Ich wäre Euch sehr zu Dank verpflichtet, wenn Ihr mir diesen Wunsch erfüllen könntet. Solltet Ihr Interesse an edlen Schreibgeräten oder anderen Artikeln meiner Berufsbranche haben, so würde ich Euch als Dankeschön einige Prospekte darüber schicken. Anbei füge ich noch zwei Briefmarken für die Rückantwort bei.

Peter N.

(Anm. d. Red.: Mal ganz abgesehen davon, daß keine Briefmarken beigelegt wurden – uns einen Prospekt (!) als Geschenk anzubieten, ist ja wohl die Höhe. Wenn wir Komplettlösungen rauschicken würden, täten wir das außerdem auch ohne Geschenk. Betonung liegt aber auf WÜRDEN, denn wir tun sowas nicht.

Die genannten Lösungen findest Du in der 2/94 bzw. 3/94, und die kannst Du mit der Karte hinten im Heft bei uns ordern. Gegen Cash versteht sich. Prospektgeld nehmen wir nicht an.

kate)

Tante oder Oma?

✉ Hallo Tantchen, ich bin's, Cookie, die wandelnde Cornflakespackung. Weil ich einer Euer treuesten Aboleser bin, habe ich beschlossen, Euch mit meinem Geschwätz zu beglücken. Aber keine Panik, ich bin keiner dieser obercoolen Cracker und Hacker, ich bin ein kleiner armer Lamer und Loser, obwohl ich den Zeiten der Sinclair-Szene sehr nachtrauere. (Anm. d. Red.: Lord oder John Sinclair? – kate)

Bitte, bitte, Katie, werde doch unsere Feedback-Oma. Du kannst ja ruhig noch weiter Käfer durch die Gegend schieben, und ab und zu mal kannst Du ja auch den Rest der Rasselbande mitspielen lassen, aber genau sowas braucht die ASM! Etwas Innovatives! Überleg' es Dir gut, aber wisse, ein dunkler Schatten liegt über Dir. Man sieht sich irgendwann in Eschwege.

PS: Warum werden eigentlich meine Secret-Service-Tips zu Pac Man nie veröffentlicht?

(Anm. d. Red.: Hatten wir schon, aber nicht Deine. Es soll Leute geben, die schneller sind, snief. – kate).

P.P.S.: Macht weiter so!

(Anm. d. Red.: Jau, wir werden auch weiterhin Deine Tips nicht ver... aua! – kate).

MATHIAS NEUMANN



Cookie, die wandelnde Cornflakespackung

(Anm. d. Red.: Da schau her, da ist doch glatt eine Cornflakespackung angekommen, allerdings nicht von Dir, sondern von einem Software-Hersteller (siehe nächstes Heft). Das Thema "alleiniger Herrscher über das Reich Feed Back" hatten wir schon längst abgegessen. Dein Brief soll stellvertretend für diverse andere stehen – und die folgende Antwort auch: Die Auswahl und die Abtipparbeit habe ich übernommen, auch einen Teil (mal mehr, mal weniger) der Antworten. Aber ALLES allein machen ist nicht drin. Und Oma werden will ich schon gar nicht, hab' mich ja gerade mal mit der Tante abgefunden. Nix für ungut.

kate)

Anschrift des Monats

Aus der Reihe "Briefe, über die wir lachten" präsentieren wir Euch heute die Folge 1: "Anschrift der ASM". Diese Reihe wird in loser Folge fortgesetzt.

ASM-Aktueller Software-Markt
Tronic-Verlag GmbH
Besenring 32
D-37269 Eschwege

Raumkreuzer ASM

Es begab sich einst, daß ein gewisser Chuck King einen Flug buchte, und zwar nicht auf einem gewöhnlichen Flugzeug, sondern auf dem Raumkreuzer "Tronic-Verlag – ASM – Eschwege". So schauen wir nun in sein Tagebuch...

1.6. 1994: Heute trete ich meine Reise an, gerade durchquere ich die Abfertigung. Fünf Minuten später... ich befinde mich auf der Abflughahn, von der die Zubringer zum Raumkreu-

zer fliegen. Ein Mann kommt mir entgegen. Auf seinem Namensschild steht Lt. Trafford. Er geleitet mich zu dem Zubringershuttle "GSI", das mich irgendwie an ein Opel Cabrio erinnert. Nach kurzer Flugzeit betreten wir, nachdem Lt. Trafford mit seiner Kennkarte die Schleuse zwischen Rampe und Schiff geöffnet hat, die "ASM". Er macht mich zuerst mit dem Funker Lt. Commander Jürgen Borngießer und der Pilotin Vera Brinkmann bekannt. Lt. Commander Borngießer steht gerade in Kontakt zur Bodenstation OOPSworth, und Pilotin Brinkmann überprüft die Steuerungssysteme.

Ein paar Räume weiter treffe ich auf die rechte Hand des Captains, Commander Peter Schmitz, der mir vor lauter Freude gleich einen Orden in die Hand drückt (Anm. d. Red.: Welcher etwas mit Star Trek zu tun hat, gelle? – kate). Auf meine Frage, wo Captain Asef sei, antwortet er, daß dieser rechtzeitig käme, und ich mich inzwischen etwas umsehen solle. Ich treffe auf den Schiffs-Ingenieur Marcus Höfer und seinen Assistenten Thomas Morgen. Schon wieder eine Erinnerung, diesmal bei den Ersatzteilen für das Raumschiff. Irgendwie sehen die wie Harley-Ersatzteile aus. (Anm. d. Red.: Meint der jetzt Marcus und Thomas? – kate). Lt. Trafford, der nicht von meiner Seite gewichen ist, stellt mich vor, aber ich ernte nur ein "wer ist das? Hä? Chuck King?" Da, plötzlich erhält Lt. Trafford einen Funkspruch, daß der Captain verhindert sei, und dieser Flug gestrichen ist, und bringt mich zurück zur Bodenstation.

Noch was, bevor Ihr Euch jetzt zur ASM begeben, sagt Bescheid, per Telefon am besten, nicht daß gerade keiner Zeit hat, und Ihr dasteht wie begossene Pudel.

Chuck King

(Anm. d. Red.: Knochen reich. Platz! Und komm mal wieder vorbei, aber... siehe oben! – kate)



Ulrich Schmitz

Am 27. Dezember 1962 wurde ich in Hannover geboren. Erinnern kann ich mich zwar nicht mehr daran, aber die Aussagen in dieser Richtung sind verlässlich. Nach der Schule folgte das Kapitel "Lehrjahre sind keine Herrenjahre" in der Gerichtsmedizin, wobei die dort erlebten Abenteuer à la Quincy die unangenehmen Begleiterscheinungen nicht aufwogen. Darauf folgten einige Jahre Labortätigkeit in der Krebsforschung und Zivildienst im Bereich Altenpflege. Nach dem Zivildienst machte ich mein Hobby – die Programmierung – zum Broterwerb. Die noch unter Atari-8-Bit-Zeiten gewonnenen Grundlagen bildeten dann die Basis für einen beruflichen Neuanfang. Was folgte, war anfangs freiberufliche journalistische Tätigkeit und danach bis Ende 1992 die redaktionelle Arbeit bei der Programmiererzeitschrift Toolbox. Seit 1993 bin ich hauptberuflich Journalist bei der Unix- und Netzwerkzeitschrift iX in Hannover und nebenbei freier Mitarbeiter beim ASM-Team.

1 Was machst Du, wenn Du frei hast? Tauchen, fliegen, lesen oder einfach das Leben allein oder zu zweit genießen.

Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg? Formulare ausfüllen, in welcher Form auch immer. Die leidensvolle Krönung in dieser Richtung ist jedes Jahr wieder die Steuererklärung.

2 Was spielst Du am liebsten? Gesellschaftsspiele am Computer oder zu Hause. Vom Klassiker Schach bis hin zu Sachen wie Mule oder Kaiser. **Welche Art von Spielen magst Du nicht?** Games, für die man erst eine mehrtägige Lernphase absolvieren muß, nur um dann festzustellen, daß das Spiel nichts taugt.

3 Was liest Du am liebsten? Däniken, Comics, phantasievolle Geschichten und populärwissenschaftliche Literatur. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Schlaumeier-Werke wie die von Hoimar v. Dittfurth und ähnlichen Zeitgenossen, die meiner Meinung nach nur sich selbst für genial halten und nicht in der Lage sind, Querdenker zu tolerieren.

4 Wessen Musik hörst Du gern? Supertramp und die Beatles. Außerdem je nach Stimmungslage mittelalterliche Sachen wie Leyra (La Fleur Bleue) oder Tarentule Tarentelle, wobei die reinen Instrumentalstücke für mich die schönsten sind. **Welche hörst Du nicht?** Techno-Kram, wobei das meiner Meinung nach nicht nur üble Musik, sondern ein sehr destruktiver Trend ist, mit allem, was so zu der Szene gehört.

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Louis de Funès, die Clouseau-Filme und die alte Orion- sowie die Enterprise-Mannschaft. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Die deutsche Filmküche mit "künstlerischem" Anspruch, aber ohne Unterhaltungswert.

6 Was hältst Du für die bedeutenste Errungenschaft der Menschheit? Die Liebe. **Was ist ihr größter Fehler?** Einen globalen Fehler gibt es nicht. Weit verbreitet dürfte jedoch der Egoismus sein.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Verlässliche Freunde, meine Freundin, schöne Dinge und Menschen mit positiven Visionen, Wasser, Wind und Wellen. **Was magst Du nicht?** Bürokraten, phantasielose Menschen, die meinen, alles reglementieren und formularisieren zu müssen, sowie religiöse Fanatiker.



Bunt gemixter CD-ROM-Cocktail

Laue Sommernächte, ein kühler Drink und heiße Software – das gibt eine tolle Kombination, mit der man sich die Urlaubszeit bestens vertreiben kann. Falls Ihr Euch allerdings komplett durch die gigantischen Massen an neuer CD-Software arbeiten wollt, dürften die Sommernächte trotzdem viel zu kurz sein. Ihr habt also mal wieder die Qual der Wahl, und ASM hilft Euch dabei, die interessantesten Neuerscheinungen zu begutachten. In diesem Sinne: Wohl bekomms!



◀ *Gabriel Knight* leidet nun auch auf CD-ROM...

▼ ...unter den Sünden seiner Väter



Sommerloch und trauriger Herbst? Auf dem CD-Sektor ganz bestimmt nicht. Da schwappt Monat für Monat eine wahre Riesenwelle an Software in die Redaktion, und selbst in der traditionell ruhigeren Zeit zwischen Juni und September ist ein Abebben nicht in Sicht. Uns CD-ROMler freut es natürlich, daß sich die Industrie so nett um uns kümmert – und vor allem auch, daß sie die Preise langsam aber sicher auf ein vernünftiges (d.h. erschwingliches) Level runterbringt.

Nun denn, sobald ich mich durch den Software-Berg bis zu meinem Computer durchgewühlt habe (nach zwei Wochen Urlaub ist vor lauter Päckchen der Tisch nicht mehr zu sehen), kann's mit der Begutachterelei losgehen. Äh! Und weil's so viel ist, gibt es in dieser Ausgabe den Überblick im Schnellwaschgang.

Gabriel Knight

Gepflegter Grusel gefällig? Bei **Gabriel Knight – Sins of the Fathers** (PC-Disk-Test in ASM 3/94) geratet Ihr immer tiefer in eine verworrene Handlung voller

Aberglauben, seltsamer Gestalten, gruseliger Orte und viel Voodoo. Der düsteren Handlung entsprechend entwickelt sich das Game nur langsam, und auf ein echtes Happy End müßt Ihr leider verzichten. Trotzdem ist das Spiel Liebhabern von traditionelleren Adventures uneingeschränkt zu empfehlen. Wenn Ihr ein schnelles CD-Laufwerk besitzt, könnt Ihr die Bildschirmtexte wegschalten und Euch ganz der recht guten englischen Sprachausgabe hingeben. Falls Ihr allerdings mit nur 150 ms auskommen müßt, lohnt sich die Anschaffung nicht, da werden Ladezeiten und Sprechpausen zur absoluten Pein.

The Horde (MPEG)

Crystal Dynamics haben ihr Versprechen wahr gemacht und den witzigen Action/Strategie-Mix **The Horde** (3DO/CD-ROM-Test in ASM 6/94) jetzt auch in einer MPEG-Version herausgebracht (die Disk-Version wurde dafür komplett gewischt). Um in den Genuß der erweiterten Fassung zu kommen, muß Euer Rechner allerdings mit einer ReelMagic-Karte ausgestattet sein. 35 Minuten Full-Motion-Video erwarten Euch dann neben Action-Szenen, für die Ihr ziemlich flotte Finger und gute Nerven braucht (die Steuerung wurde nämlich leider nicht verbessert). Stark verbessert hat sich dagegen der Preis: statt 130 DM jetzt nur noch schlappe 55 Germanentaler. Gut, wa?

Video Cube (MPEG)

Ohne eine ReelMagic-Karte könnt Ihr leider auch mit der **Video Cube Space** Eure Nerven nicht ruinieren. Das Puzzlegame, in dem Ihr nach Kinderspielmanier Bilderwürfel zu kompletten Bildern zusammenbauen sollt, unterhält stundenlang, ist nicht so fies wie Rubik's Cube, kann einen aber wegen des mit jedem Level steigenden Schwierigkeitsgrads trotzdem immer wieder genüßlich an den Rand der Verzweiflung treiben. Das nennt sich dann ent-

CD-ROM



◀ Die Kings Quest Collector's Edition bringt alle Kings-Quest-Abenteuer auf einmal

spannende Unterhaltung – und man geht immer wieder gerne dran. Läuft übrigens bereits mit einem Single-Spin-Laufwerk, braucht aber Windows.

Abenteuer Zoo

Keine Zeit, persönlich in den Zoo zu gehen? Mit Data Beckers Abenteuer Zoo könnt Ihr in aller Ruhe und ohne geruchstechnisch beleidigte Nase exotische und weniger exotische Tiere auf den Bildschirm holen. Vom Huhn bis zum Zwergflußpferd ist alles dabei, was in normalen Tiergehegen muht, mekkert, kreischt oder zischt – animierte Filmsequenzen und digitalisierte Sounds werden selbstverständlich mitgeliefert, erläuternde Texte und gesprochene Kommentare gibt's gratis dazu. Einziges Manko: Streicheln ist nicht!

Microcosm & Innocent

Nette Idee, liebe Psynosis-Jungs, die beiden Games zusammen auf eine Silberscheibe zu packen, allerdings hat die Sache hier zwei Haken: Innocent until Caught ist ein waschechtes Adventure (von Vera in der ASM 1/94 mit einem Hitstern versehen), und Microcosm ein genauso waschechtes Actiongame (den Hitstern hat in diesem Falle Jürgen verloren, nachzulesen in der ASM-Ausgabe 3/94). Das einzige, was die beiden Programme gemeinsam haben, ist ein futuristisches Szenario. Bei Innocent habt Ihr Probleme mit der intergalaktischen Steuerfahndung und infolgedessen kein Geld, bei Microcosm laßt Ihr Euch ganz wie im Film auf Bazillengröße schrumpfen und treibt Euch grafisch recht hübsch in der Blutbahn eines Patienten herum. Unterschiedlicher geht's wohl kaum noch. Wer also nicht gerade auf beide Genres steht, sollte sich die mit 130 Märkern recht stolze Anschaffung vielleicht doch noch mal überlegen.

Hand of Fate

Das in der ASM 3/94 mit einem dicken Hitstern verzierte Kyrandia 2: The Hand of Fate braucht nun wirklich keine langen Erklärungen mehr. Statt dessen nur so viel: Die deutsche Version ist gelungen (wenn auch etwas teuer), das Adventure spielt sich gut wie eh und je – und in der Zwischenzeit warten wir auf Kyrandia Nr. 3.

Topshots

Bei Softgold gibt es Zuwachs in der Topshots-Reihe, wo ältere Progs noch mal preiswert versilbert werden.

– Rolling Ronny (ASM 10/91) ist ein witziges Jump'n'Run, in dem Ihr auf Rollschuhen durch die Stadt düst und Botengänge erledigt.

– Bei Soul Crystal (ASM 3/92) handelt es sich um ein Textadventure mit kleinen Grafiken, bei dem es Euch in eine alchimistisch angehauchte Parallelwelt verschlägt. Alles, was Ihr tun müßt, ist, diese Welt von einem fiesem Tyrannen zu befreien. Stimmungsvol-

SkyLine

Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

70469 Stuttgart-Feuerbach - St. Pöltener Str. 29

Tel. 0711 - 812736 und 624399

Tel. 0711 - 8568534 und 850325

Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barch"	70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel. 0711/624399	Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barch"
30159 Hannover Georgswall 3 Tel. 0511/321796	34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel. 0561/711389	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel. 0761/382590
Es gibt Leute die reden darüber -	Nicht immer - aber immer öfters	jetzt aber schnell anrufen

SkyLine TOP-TEN CHARTS

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Outpost | 6. Tie Fighter |
| 2. DSA 2 | 7. Pizza Connection |
| 3. Theme Park | 8. 1942 Pac. Air Wars |
| 4. BMP Prof. Hatrick | 9. U.F.O. |
| 5. Fifa Soccer | 10. Ultima 8 |

Unser telefonischer Bestellservice:

Hannover 10-18.30 Uhr Tel. 0511/321796	Kassel 10-18.30 Uhr Tel. 0561/711389
Stuttgart 10-18.30 Uhr Tel. 0711/624399	Freiburg 10-18.30 Uhr Tel. 0761/382590

Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte

Achtung - Demnächst Neueröffnung in Stgt.-Bad Cannstatt

-Anschrift bitte erfragen-

Coming soon - Preise lagen bei Drucklegung noch nicht fest

Chartbreaker - Bioforge - Hidden Below - Phantasmagoria -
System Shock - Star Reach - Hatrick - Delta V - Spelunx -
Elite 3 - Desert Strike - Mechwarrior 2 - Chaos Engine -

Die Preise der mit "a.A." gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.

Titel	IBM / PC	Versand / Laden	Titel	CDROM	Versand / Laden
1942 Pacific Air War	99.95	109.95	11th Hour		125.95 139.95
Aces o.t. Deep	89.95	99.95	Battle Isle 2 Data		51.95 54.95
Across the Rhine	99.95	109.95	Caribbean Disaster		94.95 104.95
B M Prof. Hatrick	99.95	109.95	Fifa Soccer		99.95 109.95
Colonization	99.95	109.95	Inferno		99.95 109.95
Caribbean Disaster	89.95	99.95	Mad News		94.95 104.95
Die Siedler	84.95	94.95	NHL Hockey		a.A. a.A.
DSA 2-Sternenschweif	89.95	99.95	Outpost		99.95 109.95
Fifa Soccer	89.95	99.95	Star Trek 25th		109.95 119.95
			Theme Park		84.95 94.95

70469 Stuttgart
Tel. 0711/812736

Mad News	89.95	99.95
Outpost	99.95	109.95
Pacific Strike	94.95	104.95
Pizza Connection	84.95	94.95
Sim City 2000 dv	94.95	104.95
SSN-21 Seawolf	84.95	94.95
System Shock	89.95	99.95

30159 Hannover
Tel. 0511/321796

Theme Park	84.95	94.95
Tie Fighter	99.95	109.95
Victory at Sea	89.95	99.95
Werewolf KA 50	79.95	89.95
Wing Com. Armada	79.95	89.95

79098 Freiburg
Tel. 0761/382590

Tie Fighter	99.95	109.95
Under a Killing Moon	119.95	129.95
Wings of Glory	99.95	109.95
Wing Com. Armada	a.A.	a.A.

34117 Kassel
Tel. 0561/711389

AMIGA

	Versand / Laden
Battle Isle 2	89.95 99.95
BMP Prof. Hatrick	89.95 99.95
Elfmania	66.95 69.95
Fifa Soccer	69.95 79.95
Theme Park	74.95 84.95
U.F.O.	74.95 84.95

**Superauswahl-Teuflische Preise-
Aktuelle Neuerscheinungen
und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung**

Lieferung per Nachnahme - Fracht-u. Verpackung DM 10.90
Eilzuschlag 7.00 - Ab DM 250.00 Bestellwert Versandkostenfrei
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten.

le Story, allerdings sehr verstaubtes Gameplay.

King's Quest Collector's Edition

Ein absolutes Schätzchen ist diese verdammt preiswerte Sammlung: Die Abenteuer King's Quest 1 – 6 in ihren Originalversionen. Original heißt in diesem Fall, daß Ihr zum Beispiel in den ersten Teilen keine Maus benutzen könnt, sondern schön brav Eure Befehl eintippt, wie das vor zehn Jahren halt so war. Auch die Grafik wurde nicht neu gezeichnet – ein interessantes Stück Computergeschichte. Dazu gibt es Interviews, kleine Spielchen und noch etliche nette Extras mit dazu. Wer auf König Graham samt blaublütiger Familie steht, der kommt um diese Ausgabe nicht herum.

Sid Meier CD Edition

Und gleich noch eine Sammlung mit historischem Wert. Microproses Haus- und Hofstrategie **Sid Meier** wird hier mit einer speziellen Edition geehrt. Was auf der Scheibe draufsein muß, ist eigentlich klar: Der Strategie-Klassiker **Civilization** (ASM-Hit 3/92) und die Wirtschafts-Simulation **Railroad Tycoon** (Hitstern ASM 9/90) in der DeLuxe-Version (Test ASM 10/93). Wer Klassiker mag, ist bei diesen (nicht nur handbuchmäßig bedingten) Schwergewichten goldrichtig.

Sports CD Edition

Rasant gibt sich die **Sports CD Edition** von Microprose, auf der sich ebenfalls zwei Programme tummeln. **Formula One Grand Prix** heimste für die PC-Umsetzung bereits in der ASM 1/93 (die Urversion stammt aus dem Jahr 1991) einen wohlverdienten Hitstern ein und spielt sich auch heute noch einfach hervorragend, selbst wenn momentan eine Menge guter Autorennsimulationen auf dem Markt sind. Nicht ganz dem heutigen Stand entspricht das ansonsten recht ordentliche **David Leadbetter's Golf** (Geburtsjahr war 1992). Wer noch kein **386 Pro** von Access zu Hause hat, kann's ja mal mit dieser Simulation versuchen.

Star Control 1+2

Accolade erweitert seine Reihe älterer, aber doch recht guter Games auf CD-ROM um ein weiteres Schnäppchen. **Star Control** (ASM 2/92) entführt Euch



◀ **Dieser nette Herr befindet sich...**



◀ **...auf der Sid-Meier-CD-Edition**



◀ **Und der Vergnügungspark dreht sich auch auf silbernem Untergrund**

Name	Preis	Hersteller	Muster von/ Bewertung
The Horde (MPEG)	55 DM	Crystal Dynamics, USA	Die Cassette Witzig
Video Cube (MPEG)	55 DM	Aris Entertainment, USA	Die Cassette Masochistisch
Abenteuer Zoo	30 DM	Data Becker, Düsseldorf	Hersteller Informativ
Microcosm & Innocent	130 DM	Psygnosis, England	Die Cassette Na ja
Gabriel Knight	120 DM	Sierra, USA	Bornico Für Grübler
Hand of Fate	140 DM	Westwood Studios, USA	Die Cassette Genuß pur
2x Topshots	je 30 DM	Softgold, Kaarst	Hersteller Preiswert
King's Quest Collector's Edition	120 DM	Sierra, USA	Die Cassette Sammlerwert
MP Sid Meier Edition	90 DM	Microprose, USA	MicroProse Klassisch
MP Sports Edition	90 DM	Microprose, USA	MicroProse Gemischtes Doppel
Star Control 1+2	50 DM	Accolade, England	Hersteller Preiswert
Tubular Worlds	40 DM	Dongleware, Neckargemünd	Hersteller Schick
A.D.A.M.	140 DM	A.D.A.M. Software, USA	Hersteller Ungewöhnlich
Mad Dog II: The Lost Gold	150 DM	American Laser Games	Hersteller Brutal

alle Preise verstehen sich als circo-Angabe

actionadventuremäßig in den Weltraum, wo Ihr mit den Ur-Quan im Clinch liegt und kräftig lasert und beamt. Daneben wird kolonisiert und gehandelt. In **Star Control II: The Ur-Quan Masters** (ASM 3/93) kommt zu dem Action/Strategie-Part auch noch ein gutes Maß Rollenspiel mit dazu. Die Unterhaltungen mit den diversen Aliens sind zum Teil recht witzig, und die Grafik hat gegenüber dem ersten Teil entschieden zugelegt. CD-spezifische Features und deutsche Bildschirmtexte sucht Ihr bei dieser Accolade-Reihe zwar vergeblich, dafür erfreut der Preis auch schmalere Geldbeutel.

Futuredelic

So ganz schlüssig bin ich mir ja nicht, wo diese CD eigentlich hingehört, dazu ist der Inhalt einfach zu gemischt. Zum einen enthält sie zwölf echt hörensvalue Audioclips von diversen deutschen Gruppen, zum zweiten eine Demo-Version des schicken, wenn auch ziemlich schwierigen Action-Games **Tubular Worlds** (ASM 8/94). Drittens enthält es die Shareversion des Geschicklichkeits-

spiels **Oxyd** (ASM 1/94), und zwar für PC, Atari und Apple (ein Buch mit den Codes für alle 200 Landschaften könnt Ihr separat bestellen). Für jeden was dabei? Sicher, und als Sampler ein prima Idee.

A.D.A.M.

Keine Panik, mit der Bibel hat das Programm nichts zu tun. Mit Menschen allerdings schon, und wenn Ihr schon immer mal den kleinen Hausarzt spielen wolltet, könnt Ihr das mit diesem seltsamen Teil bestimmt gut tun. **A.D.A.M. – The Inside Story** steht für 'Animated Dissection of Anatomy for Medicine – kuck doch mal rein'. Mit anderen Worten: Ihr dürft Euch en detail ansehen, wie Ihr von innen ausseht. Herz, Muskeln, Lunge, Nerven – was immer Euch interessiert wird in Farbe und zum Teil neckisch animiert dargeboten. Ganz vernünftige Gesundheitstips sind eingeschlossen.

Mit Unterhaltung hat das zwar nicht viel zu tun, für den Biologieunterricht dagegen ist das Teil gut zu gebrauchen (auch wenn an gewissen Stellen mit Feigenblättern sehr freigiebig umgegangen wird). Grundvoraussetzung für vernünftigen Einsatz der Software ist allerdings eine gute Beherrschung der englischen Sprache, da eine germanische Übersetzung nicht vorgesehen ist.

Mad Dog II: The Lost Gold

Ballern, was das Zeug hält: Wer auf Live-Action steht, kommt um dieses Game nicht herum. In bester Spaghetti-Western-Art schießt Ihr Euch per Maus mit irre kichernden Desperados, Indianern auf dem Kriegspfad und als Showdown mit Mad Dog, der genau wie Ihr hinter einem sagenhaften Goldschatz her ist. Falls Ihr dabei unbeteiligte Passanten in die ewigen Jagdgründe schickt, verliert Ihr auch eines Eurer eigenen Leben – ausgleichende Gerechtigkeit sozusagen und bereits aus 'Johnny Rock', einem anderen Shoot'em Up von American Laser Games, bestens bekannt. Drei Wege stehen zur Wahl, auf denen Ihr Euch an das Gold heranarbeiten könnt, und keiner ist einfach. Die Story ist dabei aber gar nicht so wichtig, hier geht es nur um sinnloses Abballern von digitalisierten Gegnern. War die Action wirklich so einseitig im echten Wilden Westen? Wie dem auch sei: Die BPS dürfte bei diesem grafisch etwas zu realistischen Game wohl bald ein gewichtiges Wörtchen mitzureden haben.





BETRAYAL AT KRONDOR

PC, 110 DM, Hersteller: Dynamix, USA, Muster von: Bomi-co.

Fast ein Jahr, nachdem wir die Diskettenversion von Dynamix' Betrayal at Kronedor vorgestellt haben, ist das Spiel nun auf CD-ROM zu haben. Nur klein sind die Unterschiede, mit denen das innovative Rollenspiel aufwartet. Gefeuert wurde hier besonders am Sound, der jetzt echte CD-Qualität aufweist.

Eine Hint-Funktion erleichtert das Überleben in Midkemia, und Romanautor Feist erzählt enthusiastisch über Schriftstellerei sowie die Entstehung von Betrayal. Großartige Veränderungen in puncto Gameplay sind gegenüber der Disk-Version nicht zu vermenden. Eure Party, deren Zusammensetzung sich im Laufe des Spiels immer wieder ändert, umfaßt wie gehabt drei Mitglieder. Mit ihnen wandert Ihr durch die neun Kapitel, aus denen das Abenteuer besteht.

Ärger in Midkemia

Ein Rollenspiel ohne langwierige Vorbereitungsphase? Dynamix macht's möglich.



▲ Nun wandern sie auch auf CD-ROM nach Kronedor...

Die optische Aufbereitung von Betrayal erinnert etwas an *Ultima Underworld II*, ist mit ihrer gefüllten Vektorgrafik allerdings nach wie vor bei weitem nicht so detailliert. Dafür dreht und wendet sich das Szenario jedoch schön ruckelfrei in jede Richtung.

Kein Rollenspiel ohne Dungeons, aber die halten sich hier in Grenzen und sind mittels Automapping gut in den Griff zu bekommen. Auf der Oberwelt von Midkemia dagegen erwartet Euch ein riesiges Areal samt Karte und Zoom-Funktion.

Exzellent ist das Kampfsystem: Bei Betrayal wird nicht etwa wild drauflos gehackt, hier kann jeder Zug in Ruhe für jedes Partymitglied geplant werden, wodurch man nicht so leicht den Überblick

In jedem Teil gibt es eine Hauptaufgabe, die man zwar schnurstracks erfüllen kann, zusätzlich jedoch stehen viele Neben-Quests zur Verfügung, in denen Ihr sowohl Euer Punktekonto als auch Euren Beutel auffüllen könnt.

verliert. Heilung ist wie üblich in den weitverstreuten Tempeln zu finden (so man das nötige Kleingeld dabei hat). Die Tempel haben aber auch noch eine andere Funktion: Sie sind (ebenfalls gegen Eintrittsgeld) als Teleporter zu benutzen.

Trotz dieser angenehmen Features ist für Einsteiger ohne Rollenspiel-erfahrung der Frustrationsfaktor sehr hoch. Profis dagegen werden ihre helle Freude an dem nichtlinearen Spielverlauf haben, der viel Platz für Experimente läßt.



Urteil: 9	GUT
	Grafik: 8
	Sound: 9
	Ablauf: 9
	Atmosphäre: 10
	Spielstärke: 10
Ein Rollenspiel für Profis	

BATTLE ISLE 2 SCENERY CD

PC (386/33, VGA, Maus, Battle Isle 2-Hauptprogramm), 70 DM, Hersteller: Blue Byte, Muster von: Hersteller.

Genau so müssen Szenario-CDs aussehen. Außer neuen Spielfeldern gibt es eben noch eine Menge Updates und Erweiterungen. Hier die wichtigsten Neuerungen: 16 neue Computerkarten, zehn Mehrspielerkarten, sechs neue Einheiten, u.a. Aufklärungs- und Fernrakete, neue Animations-Sequenzen, netzwerkfähig, neuer Soundtrack, und nicht zuletzt sind die Überlegungsphasen des Computergegners um ein Drittel schneller geworden.

Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad höher als beim Hauptprogramm, schließlich sind die berühmten Einsteigerkarten nicht



▲ Die Intro ist phänomenal

Die Neuordnung

Kaum hat sich das Titan-Net in Luft aufgelöst, steht für den Battle-Isle-Spieler schon wieder eine neue Aufgabe bereit: die Neuordnung.

mehr notwendig. Außerdem verändern sich die Landschaften während des Spiels (z. B. durch Überflutung). Hauptgegner des Spielers ist der S.T.A.G., ein Medienkonzern, der die Splittergruppen in der Nach-Titan-Zeit unter seine Fittiche bringen will. Als ehrenhafter Spieler kann man so etwas natürlich nicht zulassen.

Ein Update, so ganz nach der Blue Byte-Philosophie: Qualität vor Quantität.



Urteil: 10	GUT
	Grafik: 10
	Sound: 10
	Ablauf: 11
	Atmosphäre: 10
	Spielstärke: 10
Eine mustergültige Szenario-CD mit sehr vielen Updates	

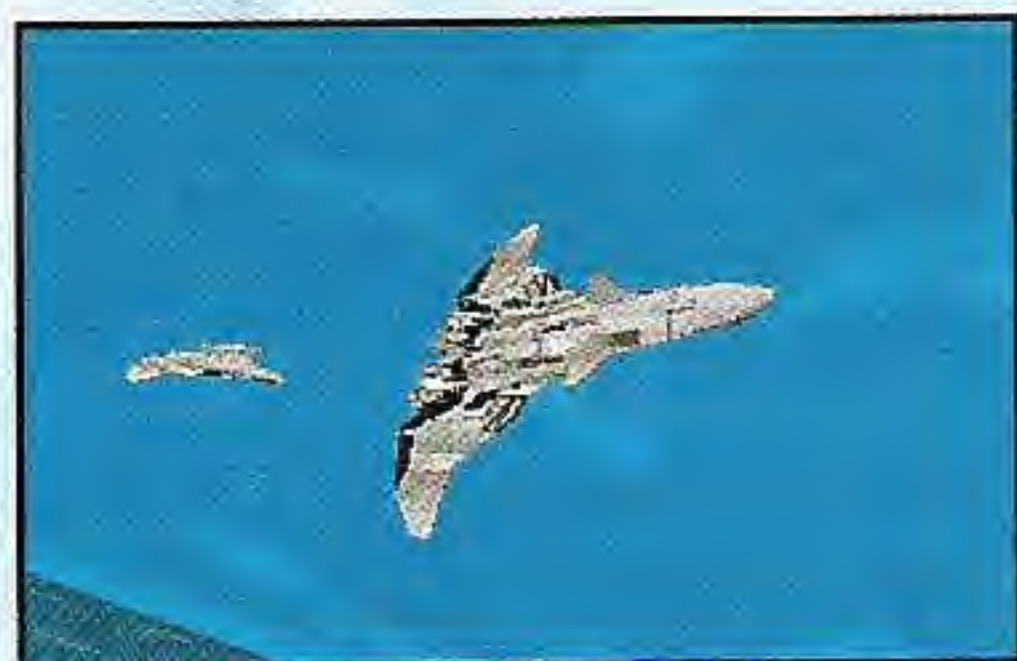
Gratis Katalog mit Spiele ohne Ende

Über **2000 Spiele** für Amiga, PC und Macintosh im Angebot und über **8000** verschiedene **Hard- und Software** Produkte. Der Katalog ist jeden Monat neu und jeden Monat stehen ca. **100 neue Spiele** mehr zur Auswahl! Also gleich Katalog anfordern, **kostenlos** und **unverbindlich**, bei:

A3
Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80796 München
Tel.: 089/307 33 33
Fax 089/307 788 76
oder über BTX: A3#

Eiserne (B)engel

Von Ocean stammt der neueste Flügelkrieger für den PC, und er heißt Iron Angel. In dem Luftkampfspektakel übernimmt Ihr die Rolle eines Kampfpiloten des frühen 21sten Jahrhunderts. Auf der Erde befindet man sich wieder mal im Krieg,



▲ Hier trudelt Korrespondent Derek über der australischen Wüste

drei Parteien können es mal wieder nicht lassen, ihre Ideologie für die beste zu halten.

Die drei Staatenbünde besitzen unterschiedliche Technologien. Iron Angel nutzt die drei Szenarien, um verschiedene Missionen unterzubringen, unterstützt von kleinen Mitschnitten, wie man sie von Wing Commander her kennt. Neu ist, daß man sogenannte "Character Missions" durchführen kann. Dies sind eine Art freiwillige Heldentaten, die man außerhalb der eigenen Missionen abhalten kann. Dazu gibt es spezielle Gegner – falls man die nicht schafft, gibt es später weitere Gelegenheit dazu.

Eine andere Spezialität des Programms ist die Tatsache, daß Missio-

nen nicht mehr nur auf die Erde beschränkt bleiben, sondern auch zu diversen Stationen in den Weltraum führen können. Das ganze Spiel weist ein 3D-Szenario mit exzellenter Darstellung der Landschaften auf,

inklusive richtiger Schattierung. Die Flüge finden fast wie im richtigen Leben im Maßstab 1:1 statt, das heißt, eine Flughöhe von 18.000 Fuß entspricht in ihren Auswirkungen tatsächlich den realen 18.000 Fuß. Die Flieger besitzen diverse "Kameras", mit denen das "Filmen" und nachträgliche Resümieren der Spieleraktionen möglich ist.

Der Flieger selbst ist ein wahres Wunderding. Ein grafisch und konstruktionsmäßig gut gelungenes Cockpit, vielerlei Einstellungsmöglichkeiten und die hervorragend gestalteten Flug-



▲ Iron Angel bietet allerhand fürs Auge

eigenschaften machen den Iron Angel zu einem der besten Fluggeräte auf dem Simulationsmarkt. Die Missionen sind sehr komplex. Ein Übungsauftrag führt zum Beispiel gleich in den Weltraum: Eine Space Shuttle hängt mit defekter Steuerung auf der gegenüberliegenden Seite des Mondes. Man muß nun versuchen, zum Shuttle zu gelangen, eine Sonde dorthin zu schicken und das Shuttle wieder flugtüchtig zu bekommen – und das alles in 3D-Rendering- und Animationssequenzen.

Iron Angel könnte ein echter Renner auf PCs werden, die mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgerüstet sind. Das Spiel, das sich wie ein Zwischending von TFX und Inferno ausmacht, zeigt, was man aus den Res-



▲ Und hier bekommt jB seinen Flieger auch nicht in den Griff

IRON ANGEL

PC (486/25, 4 MB RAM, Double Speed CD-ROM-Laufwerk), ca. 130 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Hersteller.

Flugsimulationen! Wie oft hat Unsereiner schon am Steuerknüppel eines Ultraschallkillers gegessen und diversen Gegnern das Fürchten beigebracht. Mit Iron Angel wird die gute alte Tradition des Computer-Fliegers auf dem CD-ROM weitergeführt.

ourcen des PC herausholen kann. Allerdings sollte man sich darauf einrichten, daß Iron Angel jede Menge Rechnerpower benötigt, ein 486er mit mindestens 25 MHz und 4 MB RAM sowie einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk sollte es schon sein.



▲ Wie wäre es mal mit Tarnfarbe?



▲ Wohl dem, der eine Stadt findet!



Urteil: 10

GUT

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	11
	Atmosphäre:	11
	Realitätsnähe:	10

Iron Angel kommt dem Ideal-Flugi sehr nahe

Secret Service

Pizza Connection (Amiga)
Lotus III – The Ultimate Challenge (Amiga)
Impossible Mission 2025 (Amiga)
Microcosm (CD32)
Metal Law (A500)
Metal Marines (SNES)
Raptor (PC)
Golden Axe (Mega Drive)
Rock & Roll Racing (SNES)
Ambermoon (Amiga)

46 Alien Breed II (Amiga)
46 Chaos Engine (Amiga)
46 UFO (PC)
46 ZOOL 2 (Amiga)
47 Mega Man X (SNES)
47 One Step Beyond (Amiga)
47 Pete Sampras Tennis
47 Theme Park
47 Raptor (PC)
48 Outpost (PC)

58
58
58
58
58
58
59
59
59
59

Hint Hunt

Ultima 7 – The Black Gate (PC)

60 Indiana Jones IV (PC)



Geheimsache

Tja, heute müßt Ihr mal mit mir vorliebnehmen, denn der gute Agent 08/15 mußte für drei Wochen untertauchen (Geheimsache: ichbrauchjetztunbedingturlaub). Also bin ich kurzerhand eingesprungen und hoffe, ihn würdig zu vertreten (was für'n Geschwalle). Auch in dieser Ausgabe konnten unsere Freelancer einiges zusammentragen, was Euer Daddel-Leben erleichtert. Hab' ich etwas Licht in Euer Spieledunkel gebracht? Dann bin ich zufrieden.

Eure Vera

● Pizza Connection (Amiga)

Mit diesem Trick kann man alle Geldprobleme lösen. Als erstes muß man auf das Fragezeichen (Marktforschung) gehen und <Space> drücken. Dann geht man zum Symbol Diskette (Diskettenmenü) und drückt <F5>.

Schließlich geht man zu der Person (Charaktermenü) und klickt zweimal genau auf die obere Pfeilspitze. Dann wählt man am Computer die Ziffern 4566345. Damit wären dann alle Geldsorgen beseitigt. Auf den kleinen Haken, den irgendwie jeder Cheat hat, könnt Ihr selbst kommen. ■

Christian Heintz

● Lotus III – The Ultimate Challenge (Amiga)

Um ein zusätzliches Ballerspiel zu starten, schreibt als Levelcode CU AMIGA ein. Hier gebt Ihr vor dem Spielstart BIGCOUNTRY (Y=Z) und eine zweistellige Zahl ein, um in dem entsprechenden Level zu starten. ■

Thomas Ackermann

● Impossible Mission 2025

Hier sind die Levelcodes zum Spiel:

ROCKYI
ROCKYV
ROCKYX
CHAIRI
CHAIRV
CHAIRX
ROBBYI
ROBBYV
ROBBYX
MICROI
MICROV
MICROX
FINALI
FINALV
FINALX
EMPTYI
IROCKY
VROCKY
XROCKY
ICHAIR
VCHAIR
XCHAIR
IROBBY
VROBBY

XROBBY
IMICRO
VMICRO
XMICRO
IFINAL
VFINAL
XFINAL
IEMPTY

Jarreth Mierse

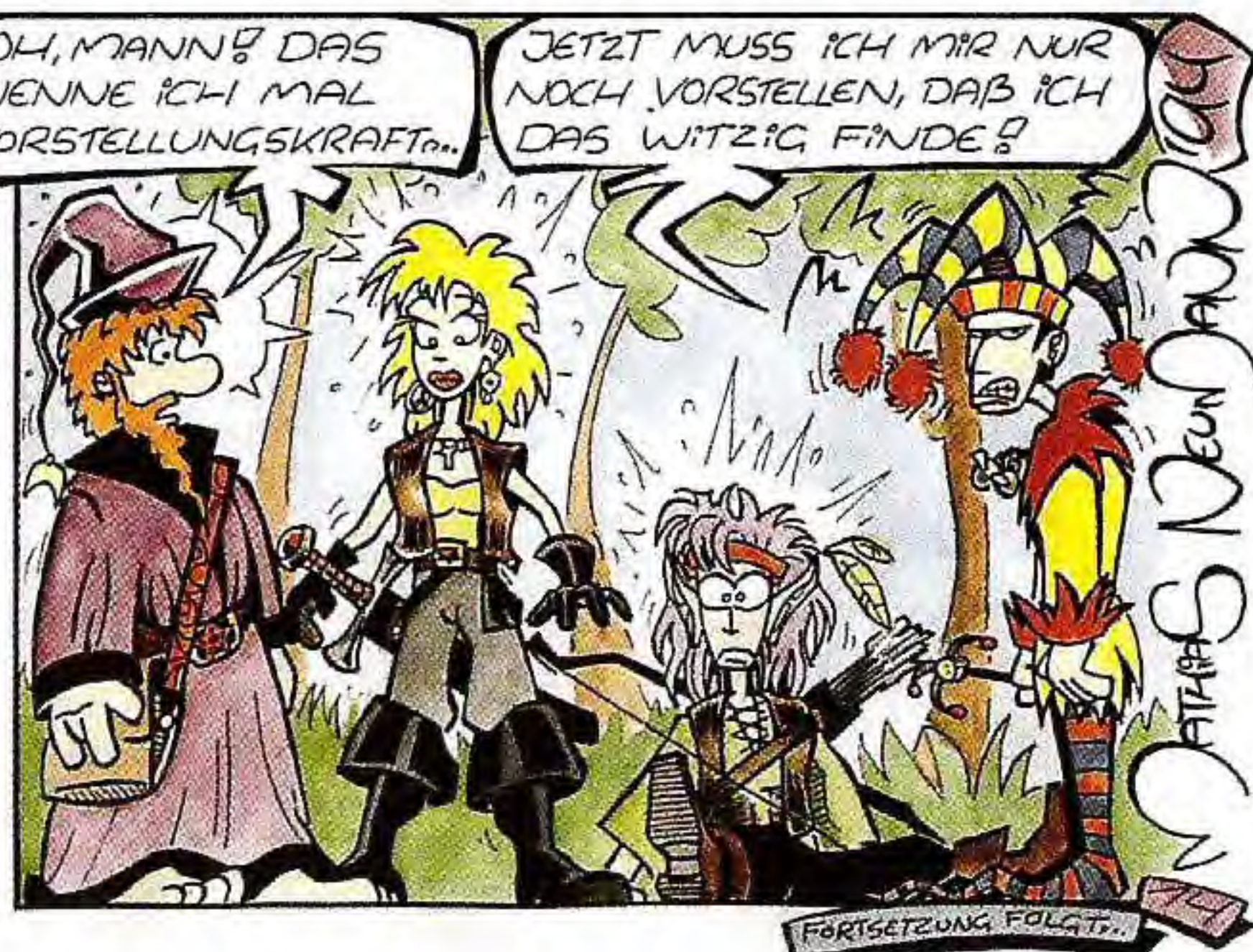
● Microcosm

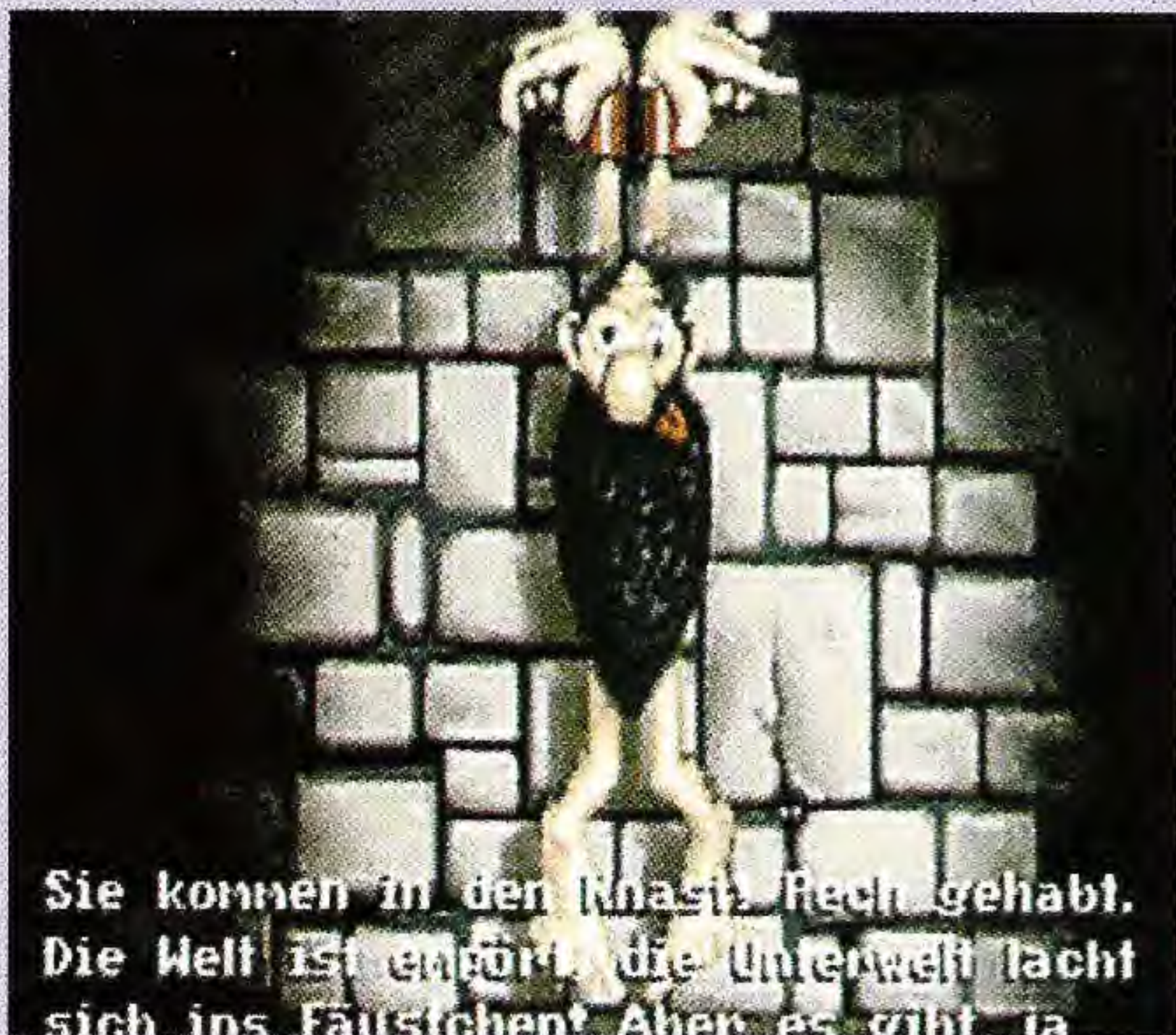
Hier kommt der ausführliche und komplette Cheat zu Microcosm. Drückt während des Spiels (am besten im Spiel vor dem Auswahlmenü) die Taste <Pause>. Versucht jetzt herauszufinden, auf welchem Knopf der höchste Ton liegt. Das ist dann der START-Knopf. Es gibt nur vier Möglichkeiten: grün, gelb, rot und blau. Danach müßt Ihr die Tasten in einer bestimmten Reihenfolge drücken, bei der nur die höchsten Töne zu hören sind. Hier kommen alle (!) Kombinationen:

- 1) rot, grün, blau, gelb, runter, runter, blau, runter, rechts, blau.
- 2) grün, blau, gelb, rot, gelb, runter, grün, rechts, rot, hoch.
- 3) gelb, rot, grün, blau, hoch, links.
- 4) blau, gelb, rot, grün, blau, links.

Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, hört Ihr einen Soundeffekt. Der Nachteil bei der Sache ist aber, daß alle Zwischen-

Ein Screenshot von Red: The Dragon's Secret





▲ Pizza Connection

sequenzen schwarzweiß erscheinen. Es gibt aber eine Möglichkeit, daß Ihr alles in Farbe erlebt. Dies geht so:
Bei der Eingabe der Tonkombinationen die Vor- und Rücklauf-tasten gedrückt halten!
Außerdem könnt Ihr gleich den letzten Level anwählen.

■
Marcel Smuz

● Metal Law (NUR A500, MIT A1200 NICHT KOMPATIBEL !)

Im Spiel könnt Ihr folgendes eingeben:
D8SWAT:
mit <F1> bis <F5> kann die Feuerkraft eingestellt werden
SUPERVISOR:

- <F6> = Schild an
- <F7> = Schild aus
- <F8> = Level überspringen
- <F9> = Welt überspringen

Dabei müßt Ihr beachten, daß zunächst D8SWAT eingegeben werden muß, erst dann könnt Ihr SUPERVISOR eingeben.

■
Marcel Smuz

● Metal Marines (SNES)

Hier sind alle Levelcodes des Super-Moduls:

Level	CODE
01	PNTM
02	HB BT
03	PCRC
04	NWTN
05	LSMD
06	CLST
07	JPTR
08	NBLR
09	PRSC
10	PHTN
11	TRNS
12	RNSN
13	ZDCP
14	FKDV
15	YSHM
16	CLPD
17	LN VV
18	JFMR
19	JCRY
20	KNLB

■
Lars Kind

● Raptor (PC)

Für Pascal wird dieses Spiel langsam zur Sucht. Durch Zufall entdeckte er den Cheat. Er hilft damit allen Piloten, die in chronischer Geldnot sind.

Zuerst erschafft man seinen Piloten und legt den Schwierigkeitsgrad fest. Dann wird der Sektor festgelegt, in dem man rumballern will. Sobald man in der Ballerebene ist, wird wie irrsinnig auf der Taste <Backspace> rumgehämmert. Dieses sollte direkt am Anfang des Levels geschehen, da der Druck auf diese

Taste zwar die Schadenskapazität der Schiffe wieder auf das Maximum bringt, dabei aber leider alle bisher gesammelten Punkte gelöscht werden.

Dies ist am Anfang des Levels aber nicht so schlimm, da man sowieso kein oder kaum Geld hat. Hat man das erledigt, kämpft man sich durch den Rest der Angriffswelle und landet sicher in einer Station. Dort wird man im Laden feststellen, daß man mehr oder weniger Death Rays hat, die beim Verkauf ziemlich viel Geld einbringen. Damit sind alle Finanznöte beendet, und man kann sein Schiff richtig ausrüsten.

■
Pascal Warnecke

● Golden Axe (Mega Drive)

Mit diesem Cheat wird das nicht ganz leichte Spiel wesentlich angenehmer. Wie wäre es mit ein paar zusätzlichen Zauberfläschchen? Ganz einfach: Eure Zauberenergie sollte auf 2 stehen. Beim Endgegner ladet Ihr sie ganz auf und besiegt ihn, ohne vom Button herunterzugehen. In der Nacht werden Euch die Zwerge einige Flaschen wegneh-

men. Die Zauberenergie sollte dann auf der Skala die Stärke 1 haben. Dann werdet Ihr ihnen nicht, wie üblich, noch ein paar Fläschchen wegzocken, sondern warten, bis sie weg sind. Es ist wichtig, in der Nacht schon den Button loszulassen. Im nächsten Level habt Ihr dann 99 statt 4 Zauberfläschchen. Dieser Vorgang kann jede Nacht wiederholt werden.

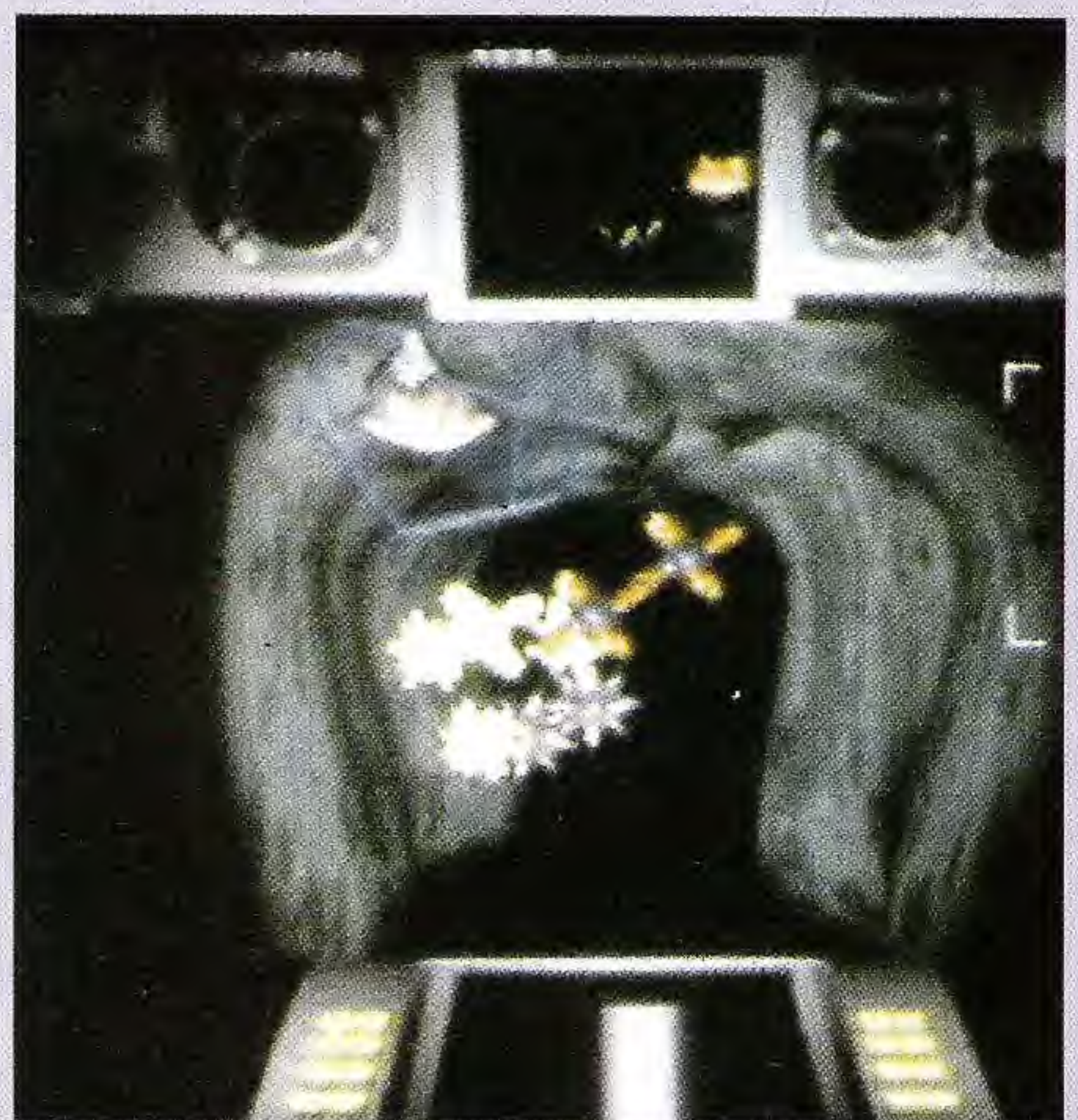
■
Bernd & Max Haberl

● Rock & Roll Racing (SNES)

Zufällig stieß ich beim Ausprobieren einiger Tastenkombinationen im Auswahlmenü der Fahrer auf den Liebling von Interplay, nämlich Olaf aus Valhalla, den jeder aus dem Spiel The Lost Vikings kennt.

Die Tastenkombination ist: L + R und Select (halten). Man muß aber darauf achten, nach rechts auszuwählen, denn sonst passiert gar nichts. Im Modus vs. kann man den Trick auch für die Auswahl der Planeten verwenden, dann steht Euch der Planet Inferno zur Verfügung. Leider gibt es dort nur eine Sammlung der vorherigen Level.

■
Bernd & Max Haber



▲ Microcosm

SECRET SERVICE

● Ambermoon (Amiga)

Hinweise:

Sobald ihr an Windperlen oder Edelsteine kommt, sofort kaufen oder für nachher merken, da man sie am Ende unbedingt benötigt. Lebabs Turm dient nur zum Punkte sammeln. Die Idealparty: Egil, Selenia, Nelvin, Valdyn, Gryban und natürlich der Held: DU!

Großvater

Nachdem ihr mit Eurem Großvater gesprochen habt, betretet ihr den Keller des Hauses. Um

den Dungeon, bis ihr an eine eingestürzte Wand kommt. Dann geht ihr zu Eurem Großvater zurück und sprecht ihn auf EINSTURZ an. Nun folgt ihr seinen Anweisungen und geht nach Spannenberg zum Pferdehändler.

Spannenberg

Der Pferdehändler teilt Euch mit, daß ihr sein Werkzeug nur bekommt, wenn ihr ihm seine vier goldenen Hufeisen wiederbringt. Ihr findet sie im Haus der Banditen. In Spannenberg trifft ihr außerdem den Krieger Egil,

eine Frau, die Euch nach dem Namen ihrer Katze fragt. Sie heißt FELIX. Nun macht ihr Euch auf den Weg ins Banditenhaus.

Banditenhaus

Das Banditenhaus befindet sich in der Wüste, nordöstlich von Spannenberg. Zuerst solltet ihr ins obere Stockwerk gehen. Dort findet ihr in einer Kiste und hinter dem Kamin nützliche Gegenstände, unter anderem auch zwei der vier Hufeisen. Ihr geht wieder runter und drückt im unteren Stockwerk den Knopf, der sich hinter dem Kamin befindet. Nun könnt ihr den Keller betreten. Das dritte Hufeisen befindet sich im Raum neben der Kellertreppe. Im Keller solltet ihr die Teleporter so benutzen, wie es auf dem Banditenzettel beschrieben wird (Links, Rechts, Mitte, Rechts). Im Keller findet ihr ferner das vierte Hufeisen und einige andere hilfreiche Gegenstände. Mit den Oberbanditen sollte man besser Frieden schließen. Die gute Nachricht bringt ihr dann zum Freiherrn.

Spannenberg

Beim Freiherrn könnt ihr nun eine Belohnung und beim Pferdehändler eine Spitzhacke abholen. Damit begeben sich ihr in Großvaters Keller. Um zur Ausrüstung zu gelangen, müßt ihr einfach die Hebel, die im Keller verteilt sind, umlegen. Wenn dies vollbracht ist, könnt ihr die

Ausrüstung erreichen. Die zerbrochenen Gegenstände läßt man später in Burnville reparieren. Wenn ihr den Keller verläßt, ist Euer Großvater soeben verstorben. Ihr trefft nun Vater Antonius, der Euch zu sich ins Haus der Heiler nach Spannenberg ruft. Zurück in Spannenberg, solltet ihr zuerst das Stadthaus 1 besuchen. Habt ihr dort von der Krankheit gehört, geht zu Vater Antonius. Mehr darüber später. Um in die Diebesgilde zu gelangen, müßt ihr dem Dieb, der vor der Gilde steht, eine Brosche überbringen. Dazu muß der Zombiemeister auf dem Friedhof in die ewigen Jagdgründe geschickt werden.

Nehmt die Necromanten-Brosche und bringt sie zum Dieb. Er verrät Euch als Dank das Eintrittswort in die Gilde. Es lautet SILK. In der Diebesgilde gibt es eine Prüfung der Diebe. Ihr müßt zwei Schlüssel finden, um an den Schatz zu gelangen. Der erste Schlüssel ist leicht zu erreichen. Der zweite befindet sich in einem Brunnen. Um ihn zu bekommen, müßt ihr 150 Schleudersteine hineinwerfen. Als nächstes solltet ihr die Sylphenhöhle aufsuchen. Sie befindet sich westlich von Spannenberg.

Sylphenhöhle

Vor der Höhle findet ihr in einem Baum ein Dreieck, das ihr später noch benötigt. Kommt ihr an eine verschlossene Tür, dann benutzt hier das Dreieck. Die Syl-

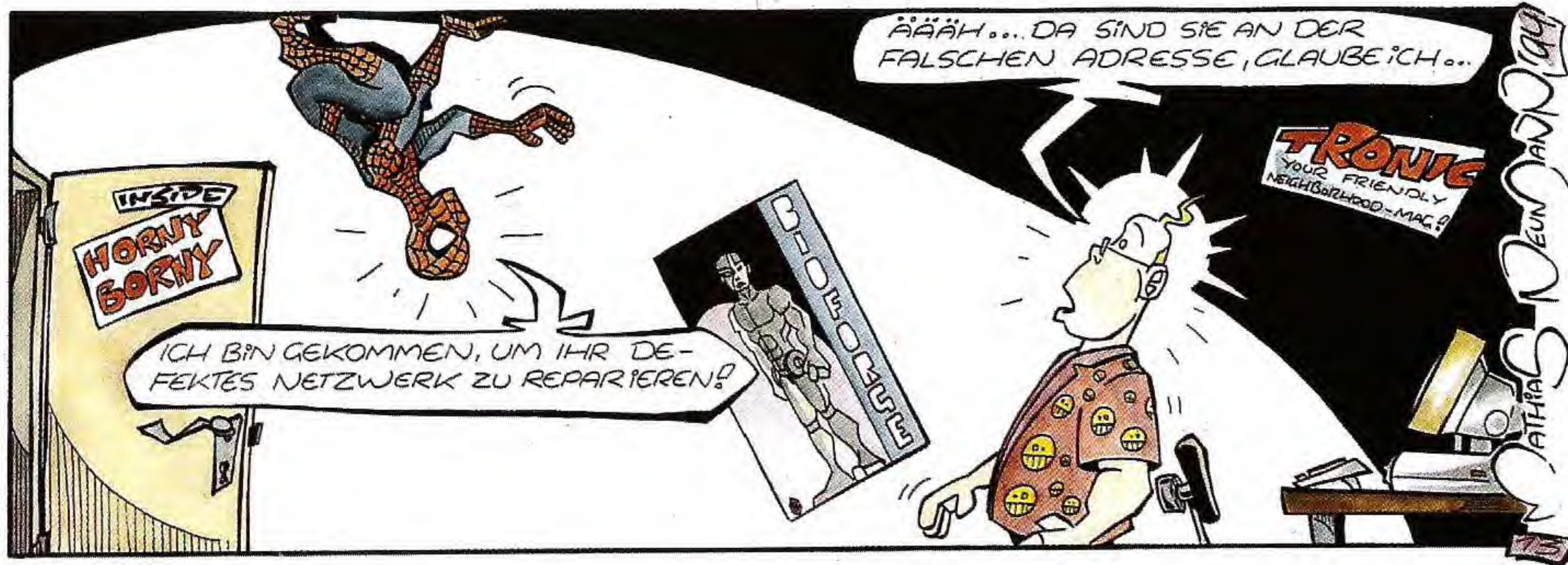


▲ Ambermoon

zum Rätselmund zu gelangen, sagt ihr ihm einfach das Wort WEIN. Das große stählerne Spinnennetz im Keller kann nur durch Feuer beseitigt werden. Ihr müßt also nur eine Fackel benutzen, und schon verschwindet es. Ihr kämpft Euch weiter durch

der Euch begleiten wird. Nun solltet ihr noch zum Freiherrn von Spannenberg gehen. Er gibt Euch zwei Aufträge. Zuerst müßt ihr Euch um die Banditen und später um die Orks kümmern, da diese ziemlich schwer zu besiegen sind. In der Taverne trifft ihr

GME SAKREKAL VATE RED



phe, die sich hinter der Türe befindet, verrät Euch das Eingangswort zur Orkhöhle.

Orkhöhle

Das Eingangswort für den Rätselmund lautet OKNARD. In der Höhle braucht Ihr nur auf die Gongs zu schlagen und müßt Euch bis zu einem Hügelriesen durchkämpfen. Habt Ihr ihn besiegt, erhaltet Ihr einen Schlüssel, der zu einer Tür in der Orkhöhle paßt. Hinter der Tür befindet sich die gefangene Diebin Selena, die Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Bringt den Kopf des Hügelriesen wiederum zum Freiherrn und holt Euch Eure Belohnung ab.

Alchimistenturm

Nennt dem Rätselmund den Namen ANTONIUS. Im 2. Stockwerk findet Ihr den Magier Nelvin und Alcem, den Alchimisten. Dieser berichtet über sein Mißgeschick und übergibt Euch den Kryptaschlüssel. Nun könnt Ihr Euch auf den Weg in die Krypta machen.

Krypta

Die Krypta befindet sich östlich des Turms. In der Krypta findet ihr eine Perlmutterkette, und Ihr müßt nur die krummen Grabsteine geraderücken, um bis zum Lich-Lord zu gelangen. Hier erweisen sich Heilige Hörner als hilfreich. Habt Ihr ihn besiegt, finden sich viele nützliche Gegenstände und Alcems Ring. Bringt den Ring zu Alcem. In seinem Laden erhebt sich eine leere Phiole.

Das Heilmittel

Im Stadthaus erfahrt Ihr, daß nur Vater Antonius über die Zubereitung des Heilmittels Bescheid weiß. Sprecht Antonius auf GEGENMITTEL an. Er erklärt Euch nun, was Ihr zu tun habt. Zuerst solltet Ihr im Sumpf östlich des Alchimistenturms eine Sumpflilie suchen. Dann solltet Ihr zum Wasser des Lebens – in einem Dungeon an der großen Bergkette im Osten – gehen.

Wasser des Lebens

Um bis zum Wasser des Lebens zu gelangen, müßt Ihr drei Prüfungen bestehen.

1. Prüfung: Zündet alle Kerzen, die sich um die Statue herum befinden, mit einem Feuerstein an.

2. Prüfung: Ihr müßt die Granitgolems töten. Die zwei Galasteine müßt Ihr nun in die Schlitze einwerfen.

3. Prüfung: Bei den wandernden Teleportern hilft nur Ausprobieren.

Nach den Prüfungen gelangt Ihr unten links zu einem Teich. Benutzt hier die Phiole. Nun bringt die Zutaten zu Vater Antonius, der Euch daraus das Gegenmittel zusammenbraut. Bringt das Gegenmittel zum Stadthaus. Als Dank für die Hilfe erhaltet Ihr einen Ring des Sobek. Nun solltet Ihr ins Haus der Heiler gehen, um Euch einen Schlüssel für den Durchgang nach Burnville zu besorgen. Ihr erhaltet ihn von der Heilerin.

Burnville

Zuerst müßt Ihr all Eure Partymitglieder entlassen. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Rings von Sobek allein durch den Kanal zur südlich liegenden Insel schwimmen. Dort findet Ihr einen Durchgang und ein Floß. Mit dem Floß fahrt Ihr zurück nach Spanenberg und sammelt Eure Partymitglieder wieder ein. Nun könnt Ihr mit dem Floß zum Durchgang, und von diesem aus bis nach Burnville gelangen. Im verlassenen Burnville findet Ihr im Haus der Heiler einen Schlüssel, der zum Durchgang von Luminors Turm paßt.

Luminors Turm

Um in den Turm zu gelangen, müßt Ihr nur Nelvins Sphäre der Öffnung in dem kleinen Haus neben dem Turm benutzen, dann öffnet sich der Durchgang. Im Turm zündet Ihr die erloschene Fackel an, um weiterzukommen. In den folgenden Gängen sind zwei Fallen. Ihr könnt sie durch einen Knopf hinter einer Geheimwand ausschalten. Zuerst solltet Ihr die Treppe nach unten benutzen. Dort findet Ihr die Heilerin Sabine, die Euch beglei-

ten wird. Außerdem befindet sich auch die gefangene Bevölkerung von Burnville hier. Im 2. Stockwerk findet Ihr eine große Flamme. Sie stellt das Lebensfeuer von Luminor dar. Ihr könnt sie mit vier Flaschen Eiswasser, das fast überall im Turm verteilt ist, nahezu ganz löschen. Im 4. Stockwerk findet Ihr einen Blitz. Wenn Ihr ihn berührt, erscheint der Ranger Valdyn, um Euch zu begleiten. Habt Ihr Luminor getötet, befreit die Gefangenen im Keller und kehrt nach Burnville zurück. Im Haus der Künste erhaltet Ihr den Auftrag, ein Bild nach Newlake zu bringen. Um dorthin zu gelangen, benutzt die Flugscheibe oder fahrt nach Spanenberg zur Werft. Dort schenkt Euch Kapitän Tarle ein Schiff.

Newlake

Geht in Newlake zuerst zum Baron, der Euch für den Austausch

des Bildes fürstlich belohnt. Außerdem stellt er Euch eine Aufgabe: Ihr sollt in Shandras Gruft gehen und die Untoten vertreiben. Die Gruft befindet sich im Stadtpark. Um an Shandras Sarg zu gelangen, müßt Ihr einen Knopf drücken, der hinter einer Geheimwand im Südosten der Grabkammern versteckt ist. Jetzt müßt Ihr nur noch Shandras Bernstein, den Ihr im Keller Eures Großvaters gefunden habt, mit dem Sarg benutzen. Nun erscheint Shandra, und Ihr erhaltet einen Bibliotheksschlüssel. Geht nun in die Bibliothek, die sich auch in Newlake befindet. Hier findet Ihr viele nützliche Spruchrollen. Den Schlüssel müßt Ihr am nördlichen Bücherregal benutzen. Außerdem findet Ihr noch drei Bücher und ein Rezept für einen Dämonen-Schlaftrank. Als nächstes solltet Ihr auf Neras Insel fahren.

DISKETTE

1 Jahr Garantie

3.5" DD ☐ 100 Stck 75.90
☐ 200 Stck 145.90
☐ 400 Stck 285.90

3.5" HD ☐ 100 Stck 95.90
☐ 200 Stck 185.90
☐ 400 Stck 365.90

3.5" DD **Formatiert**
☐ 100 Stck 79.90
☐ 200 Stck 155.90
☐ 400 Stck 295.90

3.5" HD **Formatiert**
☐ 100 Stck 99.90
☐ 200 Stck 189.90
☐ 400 Stck 375.90

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns **1 Jahr Garantie**. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu absolut günstigen Preisen.

(Disks 5.25" bitte Liste anfordern)

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 268977
per Fax 0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Versandkosten nur DM9.90 bei Nachnahme oder DM6.50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandsbestellung nur mit Eurocheck (bis DM400.00) Versandkosten DM25.00.

Händleranfragen sind willkommen

Henkel & Triebner Diskssysteme

Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973

4-CD-Box

Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.

59,95



Origin-Soundtracks

Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

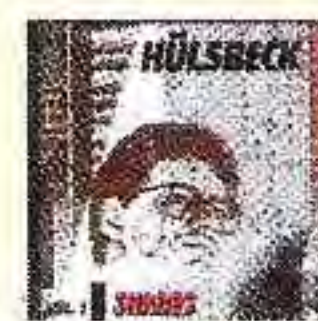
24,95



Chris Hulsbeck CDs



Apidya
24,95



Shades
28,95



Turrican
31,95

Star-Trek-Sound-Effects



31,95

69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

Terror Temple II



2 CDs aus der MTV-Werbung mit Rhythm and Noise der 90er

54,95

Super Dance 6



2 CDs mit mehr als 130 Minuten Dance-Floor-Music von 2 Unlimited, Twenty 4 Seven u.v.a.

59,90

Welcome to the Techno-Club



4 CDs voll mit Techno-Music für alle Freaks

54,95

The House of Trance

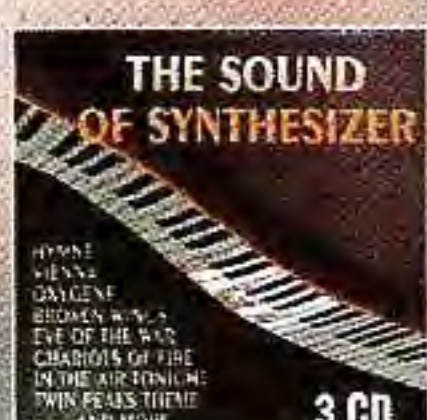


2 CD-Box aus der MTV-Werbung, mit den aktuellsten House- und Trance-Hits der Szene



To be on top
29,95

The Sounds Synthesizer



29,95

Synthesizer Classics

14 Synthesizer-Klassiker wie Magnetic Fields, Equinoxe, Magic Fly auf einer CD

18,95



Synthesizer Themes

Und nochmals 14 Klassiker wie Dune, Axel F., Antarctica, Take my Breath Away

18,95



Classic Rock Dreams

3 CDs voll mit Rock-Klassikern u.a. Beatles in Classic



29,95

Million Sellers



14 heiße Songs aus den 60er wie Wild Thing, Needles & Pins, Zabadak

18,95

Film & TV Themes Vol. 5



Chariots of Fire, L.A. Law, Twin Peaks, Shaka Zulu plus 12 andere Filmtitel

18,95

Synthesizer Popsongs

Sailing, Maid of Orleans, Another Day in Paradise, Careless Whisper und 10 andere

18,95



Zurück in die Vergangenheit



Die Original-Musik aus der gleichnamigen RTL-Fernsehserie auf einer CD

34,95

Film & TV Themes Vol. 1



James Bond, Lawrence of Arabia, Die Brücke am Kwai, In 80 Tagen um die Welt und noch 7 andere Titel-Themes

18,95

Film & TV Themes Vol. 2



Indiana Jones I, Star Wars I+II, E.T., Die Glorreichen Sieben und weitere 6 Film-musiken

18,95

Sierra-Sound-CD



Original-Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf Spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95

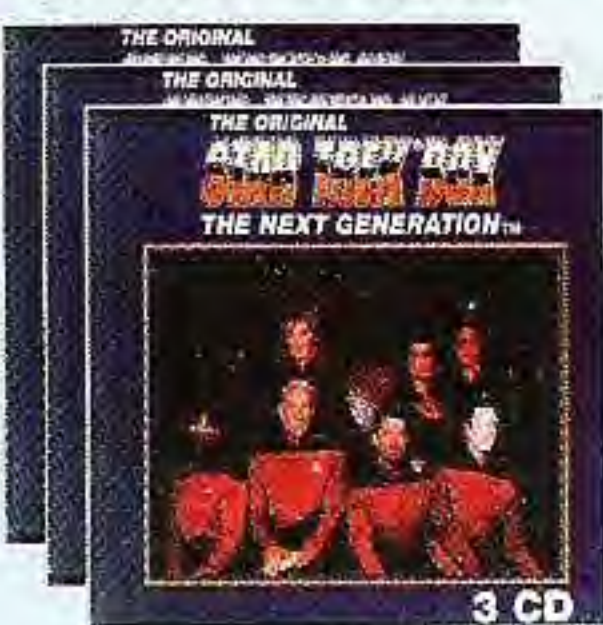
3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack "Enterprise - Das nächste Jahrhundert"

34,95

Star-Trek-CDs



"Deep Space Nine"
31,95



The Best of Star Trek
34,95

Neue CDs!

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

Inside MULTIMEDIA-SHOP

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Pro Sonic 16 Soundkarte



Mit Panasonic
CD-ROM-Schnittstelle

149,-

Mit SCSI-
Schnittstelle

199,-

- Echte 16-Bit-Soundkarte, Sampling-Frequenz von 4 bis 44,1 kHz in CD-Qualität.
- integrierte Panasonic-CD-ROM- bzw. SCSI-Schnittstelle
- hundertprozentig SoundBlaster-, SoundBlaster-Pro-, MPC 2-, AdLib- und Windows-kompatibel
- 3 Jahre Hersteller-Garantie
- intelligente Installationsroutine, DMA und IRQ werden durch die Software bestimmt
- inkl. Softwarepaket mit Pocket Recorder, Pocket Mixer, Pocket CD

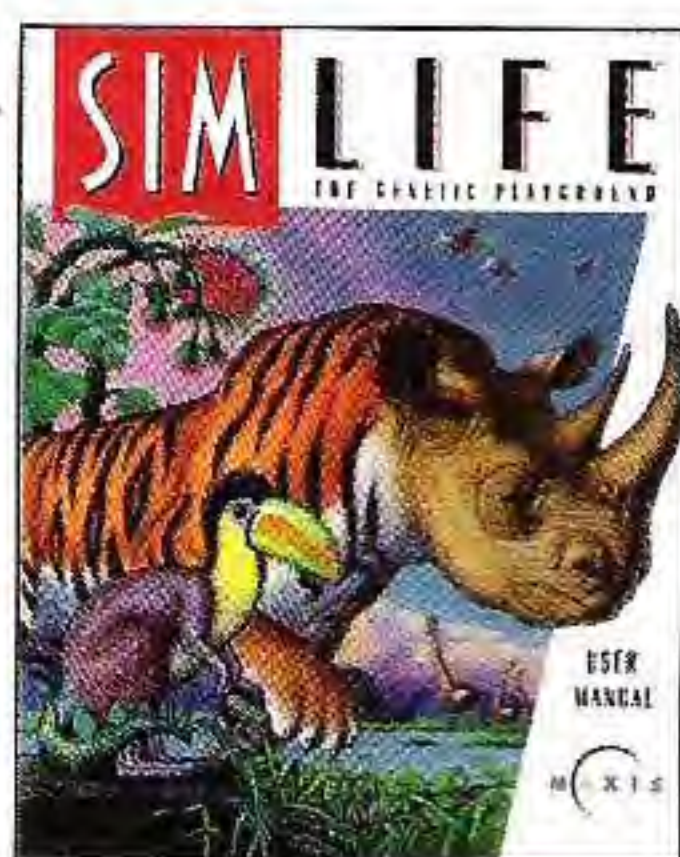


Sony Double-Speed- CD-ROM-Laufwerk

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate,
mit AT-BUS-Controller,
fertig zum Einbauen

309,-

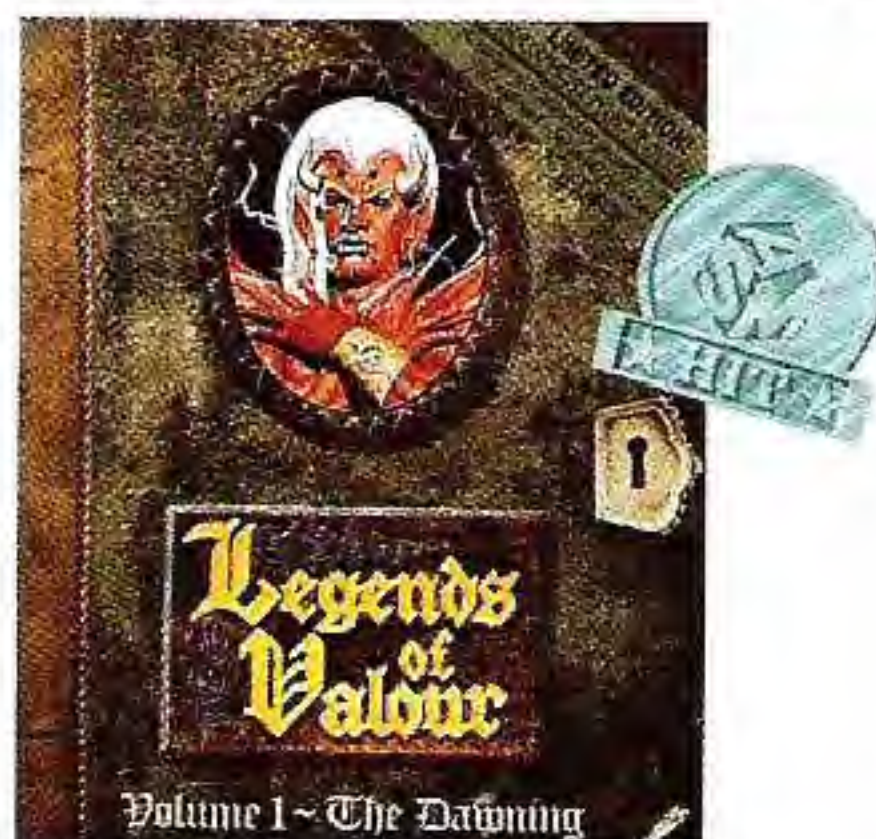
Sim Life



Das Gen-Labor für zu Hause – schaffen Sie durch Kombination von Lebensräumen und Erbanlagen völlig neue Lebewesen, und beobachten Sie ihre Entwicklung. PC 3,5", Amiga

37,95

Legend of Valour



Ihr lebt in einem wunderbaren aber gefährlichen, mittelalterlichen Dorf und arbeitet Euch hoch. Ein traumhaftes Adventure mit Hitstern.

29,95



429,-

SoundWave 32

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Software- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

Indiana-Jones, "Fate of Atlantis", und "Monkey Island 2"



Indiana Jones und Monkey Island 2 setzten beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es Sie bei uns im Adventure-Pack für

99,00

oder jedes Spiel einzeln für je

60,00

Ishar II



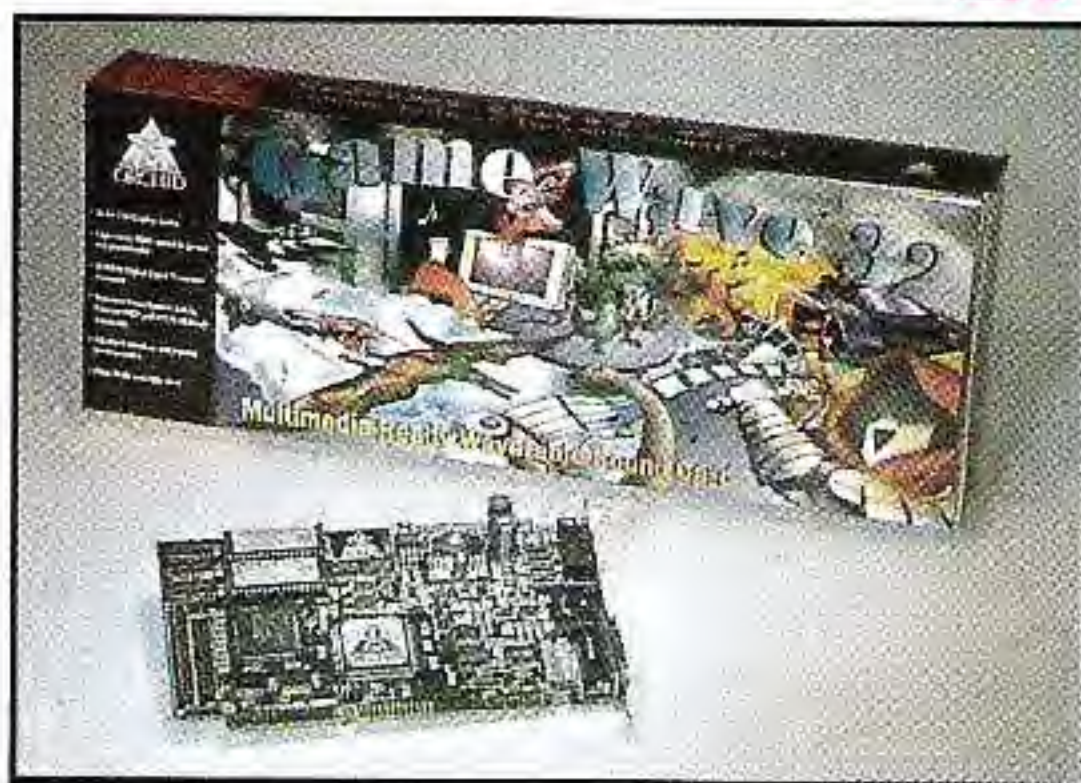
Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. Komplett deutsch, PC, Amiga und wieder PC-CD-ROM

39,95

Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

279,-



CD-ROMIX



Die ersten Comics auf CD-ROM, mit Sound und Spitzengrafik zum Schnupperpreis

Die Titel Freex, Hard Case und Prime sind verfügbar

34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Neras Insel

Im Süden der Insel befindet sich eine Gnomhöhle. Wenn Ihr durch das Labyrinth hindurch seid, könnt Ihr die Stadt der Gnome betreten. Hier findet Ihr einen Mystiker, den Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Der Gnomkönig berichtet Euch von seinem Problem mit dem Hexenmeister. Geht nun in Neras Hexenhaus im Norden der Insel. Hier sind einige brauchbare Gegenstände. Außerdem könnt Ihr Euch noch mit der Katze unterhalten. Sie verrät Euch ein Geheimnis. Im Keller des Hauses müßt Ihr nur die Wand südlich der Treppe benutzen, um in Neras Schatzkammer zu gelangen. Kommt Ihr an einen Rätselmund, so beantwortet seine Frage mit NERA. Ihr gelangt daraufhin in einen großen Raum, in dem sich ein Hexenkessel befindet. Hier könnt Ihr nachher das Rezept zusammenbrauen. Habt Ihr Nera besiegt, winkt als Belohnung ein Hexenbesen (Transportmittel). Neras Ring könnt Ihr dem Gnomkönig zeigen und erhaltet dafür eine Belohnung. Der nächste Schritt sollte sein, daß Ihr die Insel des Waldhüters, östlich von Neras Insel, besucht.

Insel des Waldhüters

Im Waldhüterhaus bekommt Ihr den Auftrag, ein Biest zu töten, das sich im Norden der Insel versteckt. Begeht Euch in die Höhle des Biestes. Man sollte jedoch möglichst allen Imps, denen man begegnet, so gut es geht ausweichen. Die Imps sind sehr gemeine Monster, die mit Sprüchen wie "Verrücktheit" und "Drogen" um sich werfen. Habt Ihr das Biest besiegt, bringt Kays Amulett zum Waldhüter. Zum Dank erhaltet Ihr einen Stab aus dem kostbaren Xenobihl. Mit ihm könnt Ihr auf der Windtorinsel einen Stab des Aufbaus herstellen. Nun müßt Ihr nach Gemstone, um Euch beim zurückgebliebenen Zwerg einen Öffnungsstab zu holen. Außerdem gibt es in Gemstone noch einige Zwergenwaffen. Mit dem Öffnungsstab geht Ihr wieder auf die Insel des Waldhüters zurück. Dort findet Ihr auch den Eingang zu Dönners alter Mine; er befindet sich im

Süden. Neben dem Eingang findet Ihr eine kleine Insel mit einem Berg. Hier müßt Ihr den Öffnungsstab benutzen. Danach könnt Ihr die Mine durch den jetzt erschienenen Eingang betreten. Nachdem Ihr Euch durch die Höhle gekämpft habt, macht Ihr Euch am besten auf den Weg nach Illien.

Illien

Die Lösungsworte für die vier Rätselmünder lauten:

- * Reif
- * Spiegel
- * Nähnadel
- * Nase

In Pelanis Palast erhaltet Ihr den Auftrag, Sansrie zu töten. Um auf Sansries Insel zu gelangen, müßt Ihr zuerst eine Windkette herstellen. Wie das funktioniert, erfahrt Ihr aus einem Buch in der Bibliothek von Newlake. Durch eines der Windtore gelangt Ihr auf Sansries Insel. Zuerst müßt Ihr nach Snakesign, um Euch dort einen Schlangenstein zu kaufen. Nun könnt Ihr Sansries Tempel betreten.

Sansries Tempel

Hier müßt Ihr Euch den Zeitstopper aus einer Kiste im Tempel besorgen. Damit müßt Ihr die zwei Uhren, die sich hinter geheimen Durchgängen befinden, zerschlagen. Nun müßt Ihr nur noch alle Schalter umlegen, und der Weg zum alten Teil des Tempels ist frei. Hier findet Ihr insgesamt neun Teleporter. Der richtige ist der mittlere in der rechten Spalte. Damit gelangt Ihr zu Sansrie. Habt Ihr sie besiegt, nehmt ihr Blut und bringt es zu Pelanis. Dieser gibt Euch eine Flöte, mit der Ihr einen Riesensadler rufen könnt. Mit dem Adler könnt Ihr nun die Feste Godsbane betreten.

Feste Godsbane

In der Feste Godsbane befinden sich der Amberstar und Gryban, der letzte Paladin. Um in sein Gemach zu gelangen, nennt dem Rätselmund seinen Namen.

Tempel der Bruderschaft

Als nächstes müßt Ihr die Zutaten laut Rezept zusammensu-

chen und sie im Hexenhaus mischen. Ihr erhaltet einen Dämonenschlaftrank. Mit dem Trank betretet Ihr den Tempel. Dort befindet sich ein riesiger Wachdämon, der unbesiegbar ist. Mischt das Schlafmittel in sein Futter. Der Dämon verschwindet, und der Weg ist frei. Mit Hilfe von Amberstar könnt Ihr in die Grabkammer von Lord Tarbos vordringen. Habt Ihr den Erzdämon erledigt, holt Euch den Hangarschlüssel des Echsenpriesters im anderen Teil des Tempels. Mit ihm könnt Ihr den Hangar betreten.

Im Luftschiff

Im Luftschiff findet Ihr neben einigen anderen Gegenständen auch das Skelett eines Zwerges. Befolgt die Anweisungen auf dem Zettel. Ihr müßt in die Zwergenmine, die sich westlich von Spanenberg befindet. Sie ist nur mit dem Adler zu erreichen. Benutzt die Edelsteine in der auf dem Zettel genannten Reihenfolge. Hier findet Ihr einen Navstein. Benutzt diesen auf dem Luftschiff, um auf den Waldmond zu gelangen.

Waldmond

Zuerst geht Ihr in die Stadt, die sich nördlich von Euch befindet. Kire gibt Euch den Auftrag, seiner verschwundenen Frau einen Brief zu überbringen. Diese befindet sich südwestlich von Dor Kiredon (64/238). Um in das Baumhaus zu gelangen, müßt Ihr das Wort SCHNISM benutzen. Habt Ihr Kires Frau die Nachricht gegeben, so begleitet sie Euch zurück zur Zwergenstadt. Als Belohnung bekommt Ihr von Kire den Minenschlüssel und einige andere Gegenstände, die Ihr gut gebrauchen könnt. Bevor Ihr die Mine betretet, müßt Ihr noch in die zweite Zwergenstadt (108/182) westlich von Eurem Standort gehen.

Sucht Kires Sohn und sprecht ihn auf Ruinen an. Geht dann zu den Ruinen (66/69), die sich nord-nordwestlich von Dor Grestin befinden, und schaut dort nach dem Rechten. Ihr solltet auf jeden Fall ein paar Seile mitnehmen.

Ruinen

Durch eine Falltür gelangt Ihr in einen Keller. Dort benutzt Ihr einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Danach geht Ihr in das Erdgeschoß zurück. Die bis jetzt verschlossene Tür hat sich geöffnet. Benutzt den Aufzug, und geht nach unten. Dort findet Ihr neben einem Skelett eine Schriftrulle. Sie klärt Euch über die seltsamen Zeichen auf. Jetzt könnt Ihr die verschlossenen Türen öffnen.

Zeichen

Rotes Dreieck	= 1
Orangeses Dreieck	= 10
Gelbes Dreieck	= 50
Weißes Dreieck	= 100
Roter Kreis:	mal 1
Oranger Kreis:	mal 10
Gelber Kreis:	mal 50
Weißer Kreis:	mal 100

Nebeneinander stehende Zahlen werden addiert. Ihr müßt die Knöpfe an der Tür benutzen und die entsprechende Zahl eingeben. Habt Ihr die Ruinen verlassen, könnt Ihr die Minen betreten.

Minen

Betretet die Mine und geht ins untere Stockwerk. Wenn Ihr an eine große Eisentür gelangt, müßt Ihr mit der Spitzhacke links von ihr einige Wände entfernen. Benutzt dazu wieder einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Die Öffnungszahl für die Tür ist 71. Ihr befindet Euch jetzt in der antiken Anlage. Kämpft Euch durch, bis Ihr an eine verschlossene Tür gelangt. Um sie zu öffnen, müßt Ihr alle Schalter in dem Gang, durch den sich viele Blitze bewegen, umlegen. Ihr gelangt in einen Raum mit einem Teleporter und einem Schalter. Mit Hilfe des rechten Schalters könnt Ihr den Zielpunkt des Transporters verändern. Versucht es so oft, bis Ihr in einen langen Gang gelangt. Dort befindet sich ein Aufzug. Mit ihm gelangt Ihr zu einer Maschine, mit der Ihr verschiedene Navsteine herstellen könnt. Dazu braucht Ihr farbige Scheiben und Bernsteinbrocken. Ihr benötigt lediglich einen gelben Navstein, und

SECRET SERVICE

könnt die Anlage wieder verlassen. Mit dem Luftschiff gelangt Ihr auf den Planeten Morag.

Morag

Auf Morag müßt Ihr Euch nach dem Locator richten, da man hier keine Karte benutzen kann. Der Zauberspruch "Monster finden" verrichtet aber auch seinen Dienst. Beim Verlassen des Hangars werdet Ihr in ein Gefängnis teleportiert. Dort erfahrt Ihr die weitere Geschichte von Morag und Eure nächsten Aufgaben. Ihr müßt Euch durch die verschiedenen Paläste der Ratsmitglieder schlagen und die sieben Kristallsaiten einsammeln. Einige der Fallen in den Palästen sind nur Illusionen. Ihr könnt durch sie hindurchlaufen, ohne Schaden zu nehmen. In einem der Paläste befinden sich zwei Rätselmünder. Um sie zu beseitigen, müßt Ihr nur alle Zahlen, die Ihr hinter Geheimwänden findet, so zusammenzählen, wie es der Rätselmund verlangt. Beim ersten Rätsel kommt 242, beim zweiten 301 heraus. Habt Ihr die sieben Saiten erbeutet, könnt Ihr Euch wieder auf den Heimweg nach Lyrion machen. In Illien müßt Ihr eine Elfenharfe für 10000 Goldstücke kaufen und dem Händler die Saiten geben. Mit der hergestellten Kristallharfe könnt Ihr in den Tempel der Bruderschaft zurückkehren.

Tempel der Bruderschaft

Vor der Kristallwand benutzt Ihr die Harfe, und der Weg öffnet sich. Ihr gelangt in den Maschinenraum, wo sich einige Monster und eine Maschine befinden, die Euch angreifen. Ihr solltet mit Eurem Magier den Zauber Eisschauer beherrschen und Eure Krieger mit Moragdarts, Schnellstichen und Moragschwert bewaffnen, da der Endgegner über 1000 Leben- und Spruchpunkte verfügt. Habt Ihr die Maschine erledigt, verlaßt den Tempel durch die erschienene Treppe. Nun könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen und den Abspann genießen!

Viel Spaß beim Nachspielen. ■

Thomas Bortfeld

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

**Lieferung
nur an
Händler!**

**Bitte Preisliste
anfordern!**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

● Alien Breed II

Bei der Eingabe von "Alien" wird jeweils immer ein Level übersprungen. Wenn man während des Spiels F9 drückt, kann man durch Wände laufen. ■

Michael Malcher

● Chaos Engine

Hier ein Tip, wie man ohne einen Groschen zur ultimativen Ausrüstung kommt:

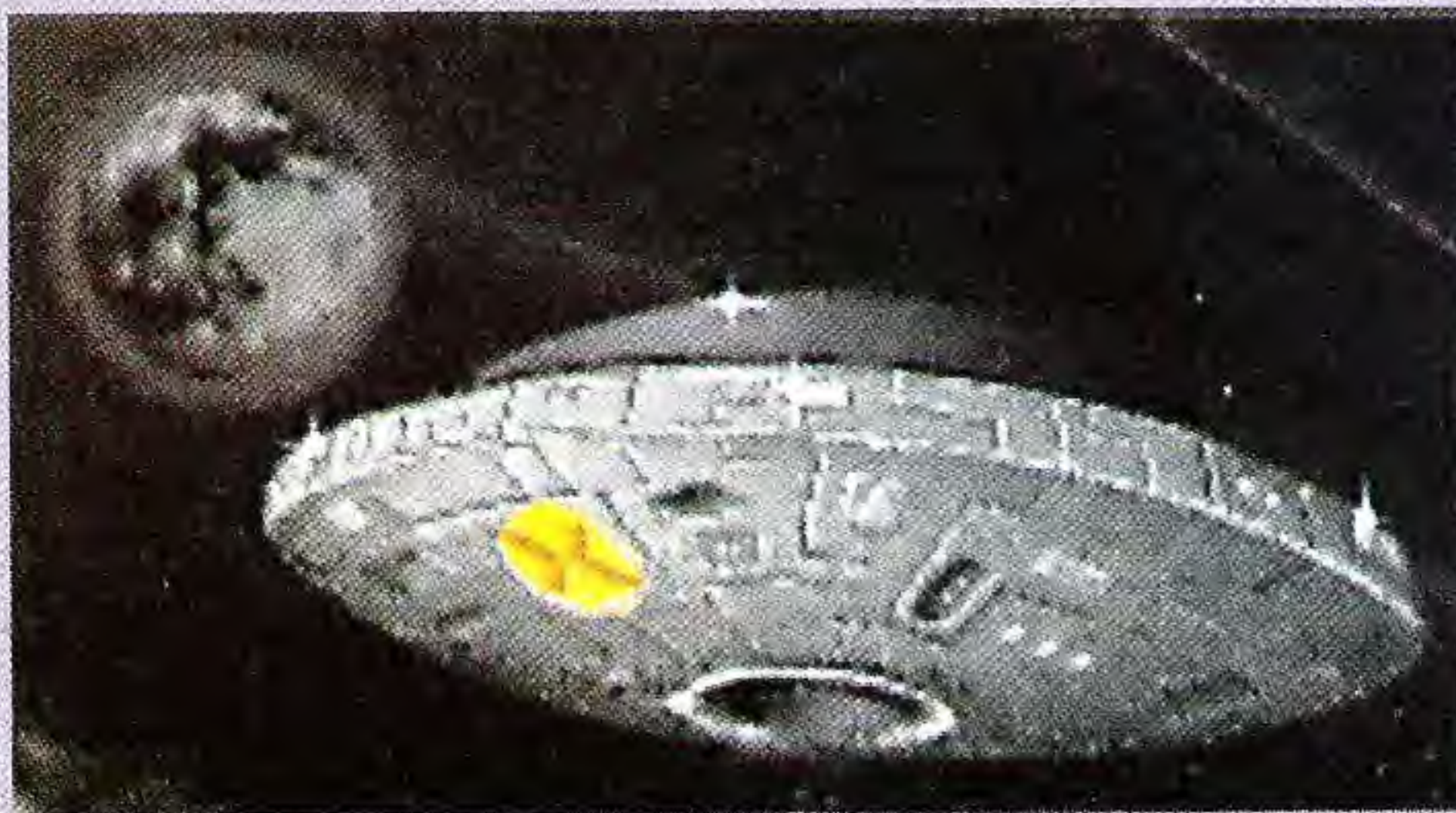
In Welt 1, Level 4, nicht gleich in die Bonushöhle (zwischen den Bäumen) rennen, sondern erst das Party-Power-Extra-Extra (Stern) holen.

Jetzt innerhalb des Countdowns in die Bonushöhle flitzen. Die Superausrüstung bleibt bis zum Spielende. ■

Michael Malcher

● UFO

Die Zeit des Geldsparens ist vorbei. Bei diesem Geldcheat wird jedes Schummlerherz höher schlagen. Um dieses zu erreichen, legt man zuerst ein "Savegame" an. Man merkt sich die Reihe, in der man gespeichert hat, und verwendet den Hex-Editor. Man öffnet das Verzeichnis, unter dem das Savegame gesichert wurde. In diesem geht man in die Datei LIGLOB.DAT. Hier ersetzt man nur noch die ersten



▲ UFO

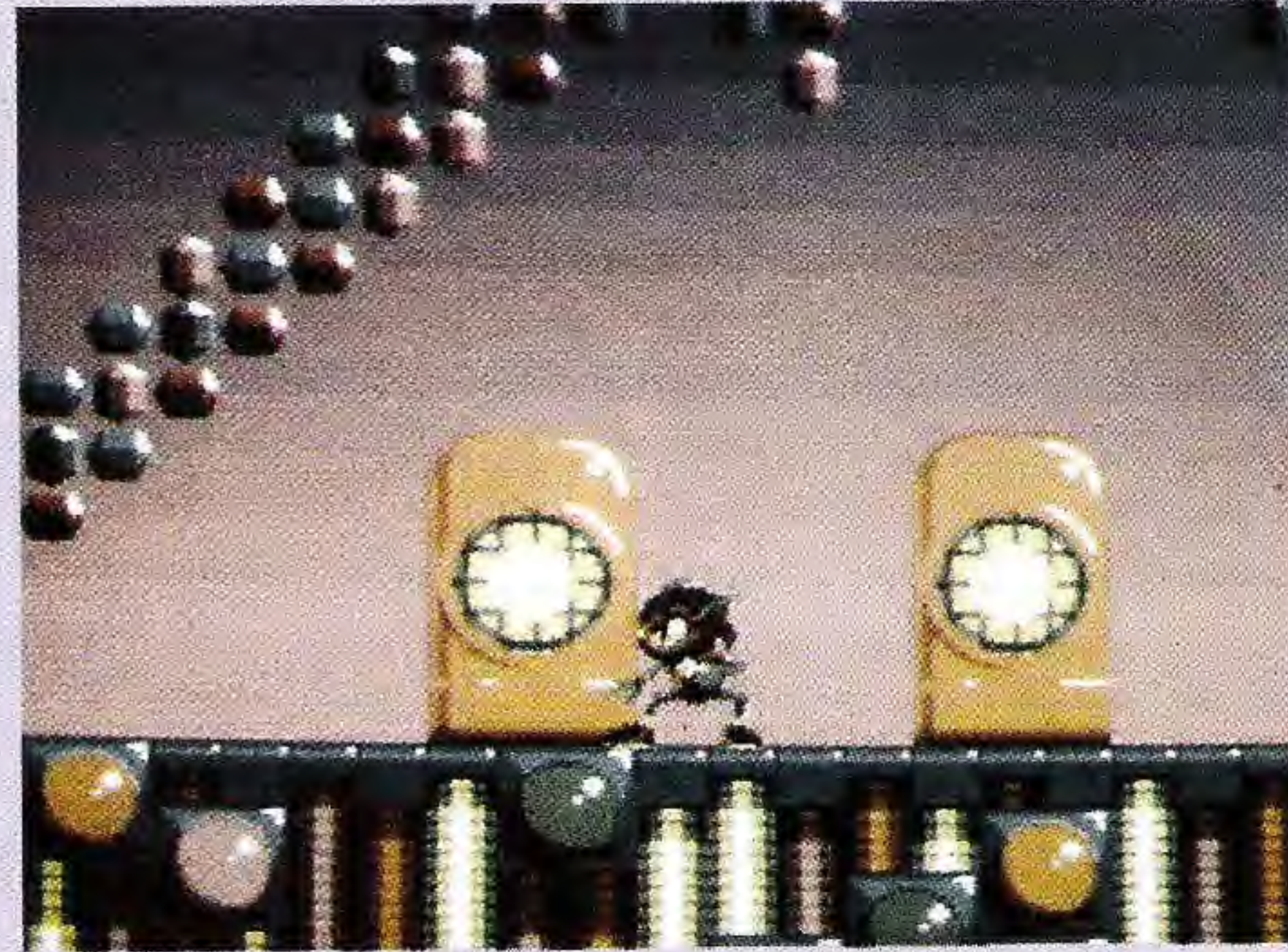
8 Ziffern durch FF FF FF 3F. Jetzt lädt man das Spiel neu mit dem entsprechenden Savegame. Die Kohle dürfte jetzt wohl für das ganze Spiel locker reichen. ■

Holger Häußler

● Zool II (Amiga)

Während des Titel-Screens gebt Ihr folgende Cheats ein:

CREAMOLA: 10 Leben



▲ Zool II

VISION: 20 Leben

TOUGHGUY (Y=Z): Unbesiegbarekeit

OLDENEMY: unbegrenzte Zeit

ALCENTO: 99 eingesammelte Gegenstände

KICKASS: unbegrenzte Smart-Bomben. Man muß aber schon eine Bombe eingesammelt haben.

BUMBLEBEE: Drücke Return im Spiel, um Stufen zu überspringen

Im Anschluß gleich die Levelcodes:
SESAME: Swan Lake
RONSON: Bulberry Hill
FUNKYTUT: Tooting Common
HISSTERIA: Snaking Pass
7LURP: Mount Ices

PLUNGER: Mental Blockage

Alle Codes werden mit einem kurzen Aufblitzen des Bildschirms bestätigt. ■

Tobias Leidel

● Mega Man X (SNES)

Probleme mit den Levelwatzen? Hier die die besten Waffen für den Sieg:

Der Chill Penguin kann Hitze nun gar nicht ab. Also gebt ihm ordentlich einen mit dem Flammenwerfer (X-Buster). Der Storm Eagle steht gar nicht auf S. Ice oder den X-Buster. Auch der Spark Mandrill hat für den S. Ice nix übrig. Den Flame Mammoth erledigt Ihr am besten mit dem Storm T. Armored Armadillo läßt sich am besten mit dem E-Spark fertigmachen. R-Shield und Storm T. sind ein rotes Tuch für den Lauch Oktopus. Den Boomer Kuwanger schickt Ihr mit Homing T. nach Hause. Dem Sting Chamelion schneidet Ihr am besten mit dem B. Cutter die Lebensnerven durch. Die Spinne und Sigmas Hund macht Ihr wieder mit S. Ice fertig. Sigma selbst gebt Ihr ordentlich E-Sparks. Am Schluß steht Euch noch der Roboter mit Sigmas Kopf gegenüber. Den kriegt Ihr nur mit voll aufgeladenem X-Buster. ■

Christian Rauch

● One Step Beyond (Amiga)

Alle Levelcodes zu One Step Beyond gefälltig:

- 1) 48474
- 2) 39943
- 3) 22881
- 4) 62824
- 5) 20169
- 6) 17457
- 7) 37629
- 8) 55083
- 9) 27173
- 10) 16720
- 11) 43893
- 12) 60613
- 13) 38970
- 14) 34047
- 15) 07481
- 16) 41528
- 17) 49009
- 18) 25001
- 19) 08474
- 20) 33475
- 21) 41949
- 22) 09888
- 23) 51837
- 24) 61725
- 25) 48026
- 26) 44215
- 27) 26705
- 28) 05384
- 29) 32089
- 30) 37473
- 31) 04026
- 32) 41499
- 33) 21488
- 34) 01477
- 35) 22965
- 36) 24442
- 37) 47407
- 38) 06313
- 39) 53720
- 40) 60033
- 41) 48217
- 42) 42714
- 43) 25395
- 44) 02573
- 45) 27968
- 46) 30541
- 47) 58509
- 48) 23514
- 49) 16487
- 50) 40001
- 51) 56488
- 52) 30953
- 53) 21905
- 54) 52858
- 55) 09227
- 56) 62085
- 57) 05776
- 58) 02325
- 59) 08101
- 60) 10426
- 61) 18527
- 62) 28953
- 63) 47480

- 64) 10897
- 65) 58377
- 66) 03738
- 67) 62115
- 68) 00317
- 69) 62432
- 70) 62749
- 71) 59645
- 72) 56858
- 73) 50967
- 74) 42289
- 75) 27720
- 76) 04473
- 77) 32193
- 78) 36666
- 79) 03323

René Schäfer

● Pete Sampras Tennis

Jetzt gibt's alle Codes zum Tennis-Game von Runde eins bis Runde 17: Start, Car, Vegan, Star, LCD, Wall, Sinkorswim, Shelf, Window, Pool, Lucky, House, Cue, Durham, Jumping, Happy, Mega.

Volker Dähn

● Theme Park

Kohle-Probleme bei Theme Park? Das muß nicht sein. Zuerst baut man einen halbwegs passablen Park und läßt ihn bei nächster Gelegenheit versteigern. Dadurch haben sich aber Start- und Simlevel erhöht. Also zurück ins Hauptmenü und mit einem NEUEN Park beginnen. Nun können die Spielerdaten des Levels wieder gesenkt und mit einer Menge Kohle ein neuer Park gebaut werden.

Das ganze kann man beliebig oft wiederholen.

Dirk Fischer

● Raptor (PC)

Durch das Drücken der Backspace-Taste gehen zwar alle Punkte verloren und der Trick funktioniert auch höchstens 18mal, andererseits wird die Energiemenge wieder auf Maximum gestellt und die Deathray-Waffe aktiviert. Nach der Wave kann man die Waffe wieder verkaufen und sich 'ne Menge neuer Ausrüstung zulegen.

Noch 'n kleiner Gag der Programmierer: Im Auswahlmenü den kleinen Kippschalter unter Autopilot anklicken und anschließend das erste und das dritte Symbol rechts vom Schalter anklicken oder die Tasten S, 1 und 3 drücken. Wird jetzt eine Mission gestartet, hört man ein verzerrtes Sample und im ersten Level tauchen Affen auf, die das Schiff mit Kokosnüssen bewerfen. Auch später taucht einiges Viehzeug auf.

Tobias Sandner

● Outpost (PC)

Hier einige Tips, die das Überleben auf fremden Planeten erträglich machen:

Beladung des Raumschiffs: Nur 100 Kolonisten mitnehmen, von den Satelliten und Proben jeweils eine und von der Geological Probe zwei



▲ Outpost

mitnehmen, 19 Einheiten Food und 13 Einheiten Life Support mitnehmen.

Orbit des Planeten: Nach dem Start aller Satelliten und Proben kann man erkennen, wie tief gebudelt werden kann. Alles unter Tiefe drei ist irrelevant und heißt Neustart.

Seed Factory: Sobald man auf einem Planeten gelandet ist, sollte man sich einen Standort mit möglichst viel Minen in der Nähe suchen. Dort sollte die Seed Factory stehen.

Reihenfolge: Während die Seed Factory die vier Gebäude errichtet, sollte man mit dem Robodozer die nahegelegenen Felder planieren. Bevor man die Cargo- und Colonist Lander einsetzt, sollten mindestens neun Felder bebaubar sein. Sobald die Fabrik der Seed-Factory einsetzbar ist, sollte man die Produktion von Dozern beginnen, um später schneller Flächen zu ebnet. Nach der Landung von Cargo und Kolonisten buddelt der Digger. Folgende Gebäude haben absolute Priorität: Agriculture, Robot Command, Chap Facility, Storage Tanks,

Warehouse, Communications Tower. Als nächstes sollte man sich einige Minen (mindestens zwei) erschließen, um genügend Baumaterial zu erhalten. Sobald unter der Erde Platz ist, stehen Residentals im Vordergrund (mindestens zwei): Das sollte eigentlich genügen, um die Moral der Truppe zu stärken. Die anderen Gebäude sollten nach und nach gebaut werden. Beim Gebäudebau sollte man nicht mehr als eins maximal zwei zur gleichen Zeit bauen, da sonst Material und Arbeitskräfte fehlen.

Frank Diedrich

Jann Rass schickte uns noch ein paar Cheats zu Outpost ein:

Strg-T: Next Turn

Strg-F8: Nette, aber ungefährliche Überraschung

Strg-F): Zerstörung der Rebel-Colony mit dem Mass-Driver

Strg-F10: Disaster auswählen

Strg-F11: Endlose Ressourcen

Strg-F12: Moral, Bildung und Kriminalität frei einstellbar

Jann B. Rass

LIFETIMES präsentiert:

WEEBEE WORLDS

nur je DM 69.95

Weebie Worlds: Weebies haben es schwer, sehr schwer. Sie sind sehr ordnungsliebend und leben in einer so unordentlichen Welt. Helfen Sie den Weebies, etwas Ordnung zu schaffen - aber Vorsicht, es ist nicht leicht.

Features:

- 55 Level, viele davon dreidimensional angelegt
- Teleporter, Blocker, Minen, Lifte, zerbr. Böden, uvm.
- Inklusive Level - Editor

Erforderliche Hardware:

MS-DOS PC, ab 80286-Prozessor mit DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte, Festplatte. Alle Amiga.

Testversion gegen DM 6,- oder per Download aus unserer Mailbox (BRETT LIFETIMES) oder CompuServe (GO PCIND)!

CompuServe:
GO PCIND

Händleranfragen erwünscht!
LIFETIMES/Expert Software
Pestalozzistraße 6
45661 Recklinghausen

Tel.: (02361) 36267
FAX: (02361) 652744
Mailbox: (02361) 373214
CompuServe: 100101, 1703



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes!

In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte! Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!

Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen! Ausführliches Info:

DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33, Mi+Do 16 - 18 Uhr)

Die Fragen ...

● Wizardry 7 (Deutsche Version)

Welche Antwort muß man auf die Frage von Xen Xengh in Munkharama geben? Ich komme einfach nicht weiter.

Heinz Gangl

● Legend of Kyrandia I

Mr. Nohame hängt im Schloß fest. Er hat im Verlies einen Schlüssel unter einer lockeren Bodenplatte

aufgelesen. Er besitzt ferner ein grünes Kreuz, einen Fisch, einen Knochen mit Fleisch und das königliche Zepter. Welche Bedeutung hat aber nun das Glockenspiel, wie bekommt er die Tür im großen Saal auf, und haben die Bücher am Kamin, der zum Verlies führt, irgendeine Bedeutung?

● Indy 4

Jürgen hat den Action-Weg gewählt und ist bis zur Ausgrabungsstätte

vorgedrungen. Wie kann er nun den Nazi loswerden, der vom Ballon aus auf ihn schießt?

● Ishar II

Thorsten hat uns geschrieben, weil er ein paar Schwierigkeiten mit diesem Game hat. Hier seine Fragen: Auf Irvans Island bekommt man einen Anhänger, wenn man die Banditen ausschaltet und mit dem Mädchen spricht. Wozu braucht man diesen Anhänger?

Auf Zachs Island gibt es ganz im Norden der Stadt eine große Tür mit einem Wappen und zwei Zetteln daneben. Tagsüber kommt man nicht rein, und nachts wird man angeschrien. Wie bekommt man die Tür auf?

Was muß man auf Zachs Island im Tempel machen?

Auf Jons Island bekommt man, wenn das Nashorn besiegt ist, ein Stück Horn. An welcher Stelle benötigt man dieses Horn?

... und ein paar Antworten

● Ultima 7 The Black Gate

Als erstes sollte man den Zauberspruch SEANCE besitzen, den man beim Magier Nicodemus in Empath Abbey kaufen kann. Er hilft einem, mit den Geistern in Skara Brae zu reden. In Skara Brae sollte man sich mit Modra unterhalten,

Dorf niedergebrannt hat und deshalb an unheimlichen Qualen leidet. Nach diesem Gespräch sucht man wieder Modra auf dem Friedhof auf und unterhält sich erneut mit ihr. Sie weiß zu berichten, daß das Dorf von einem Dämon beherrscht wird. Dieser kann mit einem Gemisch aus drei Tränken vernichtet werden, die aus einem

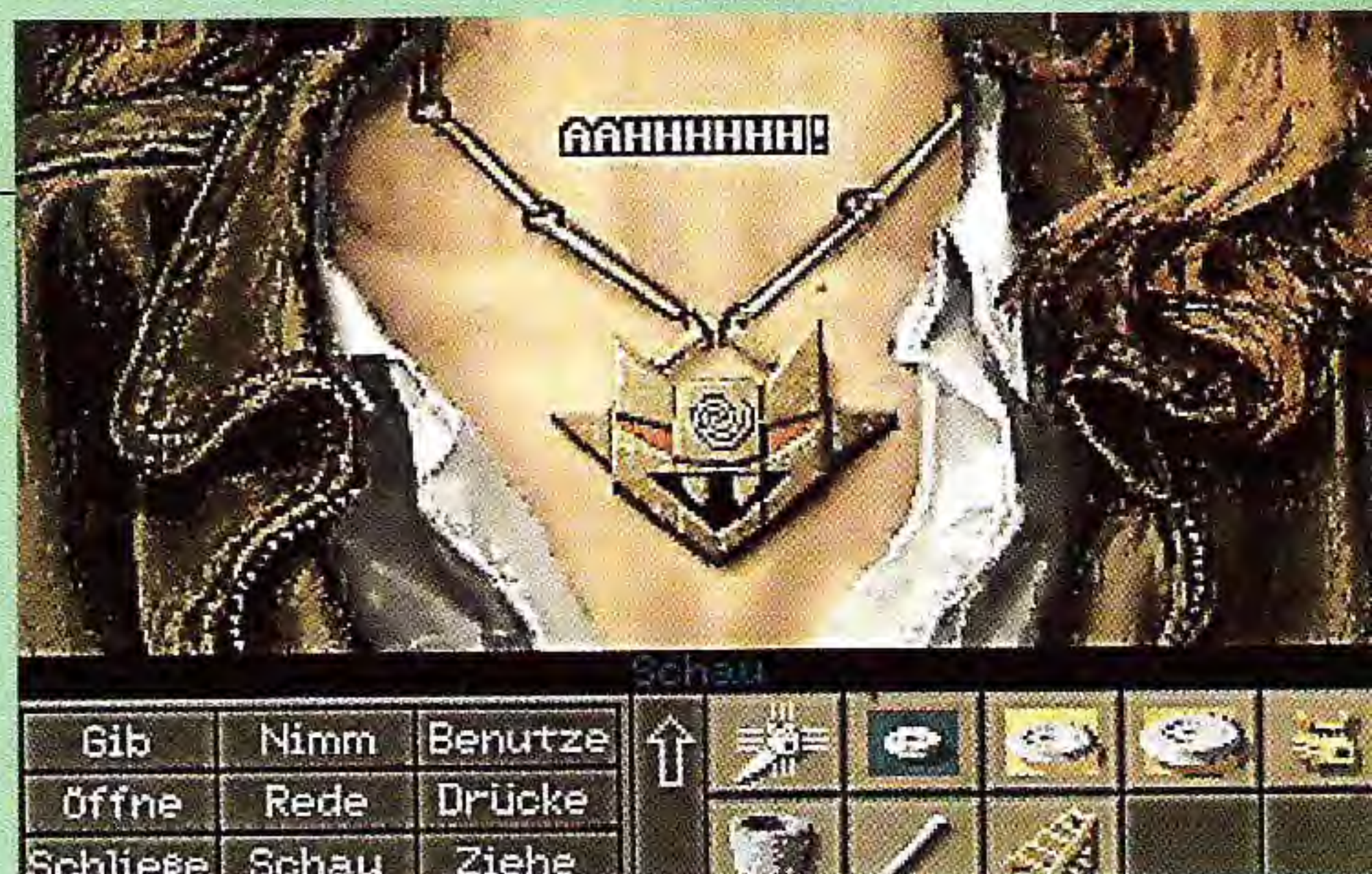


▲ Ultima 7

die man auf dem Friedhof oder in dem Friedhofsgebäude findet. Danach sollte man das Haus des Alchimisten aufsuchen und mit ihm mit Hilfe des Spruchs SEANCE reden. Hierbei erfährt man, daß er durch ein Mißgeschick das ganze

Unsichtbarkeitstrank, einem Heiltrank und einem Alraunenwurzeltrank bestehen.

Diese drei Tränke findet man im Friedhofsgebäude (49S/63W) und nimmt Sie mit zum Alchimisten, den man gleich nach dem Re-



▲ Indy IV – Sophias nettes Amulett

zept fragen sollte. Die drei Tränke werden nun unter die südlichen Hähne des alchemistischen Gerätes gestellt. Jetzt sollte man die leere Phiole vom Regal nehmen und unter den nördlichen Hahn stellen. Dann muß man den Brenner benutzen, um die Flüssigkeit zu erhitzen. Daraufhin füllt sich die nördliche Phiole mit dem Zauberspruchstrank, den man benötigt, um den Dämon zu besiegen.

Thomas Pilz

● Indy IV

In der ASM 8/94 steckte Jürgen fest. Hier nun die weiteren Aktionen, um in den mittleren Ring zu gelangen. In zwei Räumen findet man Roboterschrott, ein Zahnrad und ein Speichenrad. Im Maschinenraum wird nun das Speichenrad unten in die Maschine eingesetzt und oben Lava eingefüllt, wodurch man Orichalcum-Perlen erhält. Diesen Vorgang kann man beliebig oft wiederholen. Da das Speichenrad aber noch gebraucht

wird, sollte man es nachher auf jeden Fall wieder mitnehmen.

Um einen Krebs zu fangen, braucht man den Brustkorb eines Skeletts (dieser befindet sich im äußeren Rundgang) und etwas Eßbares (z.B. aus dem U-Boot oder aus einem Kampf mit der Wache in Atlantis). Nun beides in den Teich halten und den gefangenen Krebs einstecken.

Durch einen Luftschacht gelangt man in Reichweite einer Statue, die in Sophias Gefängnis steht. Wenn man ihr eine Perle gibt, setzt sie sich in Bewegung und überrennt den Wärter. Nun geht man zum Wachraum, füttert die Aalfigur mit einer Perle und "verdampft" so das Wasser. Weiter geht's zu Sophia, die aber noch nicht mitkommen will. Also wird nur ein Bronze-Teil genommen und weiter geht's zum Kanal, wo der Octopus mit dem Krebs gefüttert wird. Jetzt braucht man nur noch zum Floß zu schwimmen und man ist im mittleren Ring.

Tobias Bister

CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMLinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:

Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit

Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten

Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette herausucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien. Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:

0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)

6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)

9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)

11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsetzend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1–2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:



Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele



Baller- und Prügelspiele



Rollenspiele



Denk- und Knobelspiele



Lernspiele



Management- und Wissenschaftssimulationen



Sport-simulationen



Strategiespiele



Gesellschafts- und Kartenspielprogramme



Jump'n'Run-Spiele



Adventures



Automaten-simulationen



Flug- und Fahr-simulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:



Stefan Martin Asef
(sma)



Jürgen Bomgier
(jb)



Vera Brinkmann
(vb)



Marcus Höfer
(cus)



Thomas Morgen
(tom)



Klaus Trafford
(kate)



Peter Schmitz
(sz)

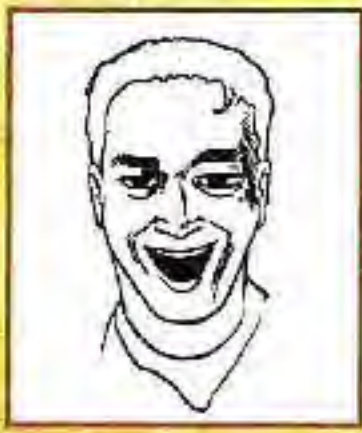
UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":



Antje Hink
(ah)



Andreas Lober
(al)



Michael Suck
(msu)



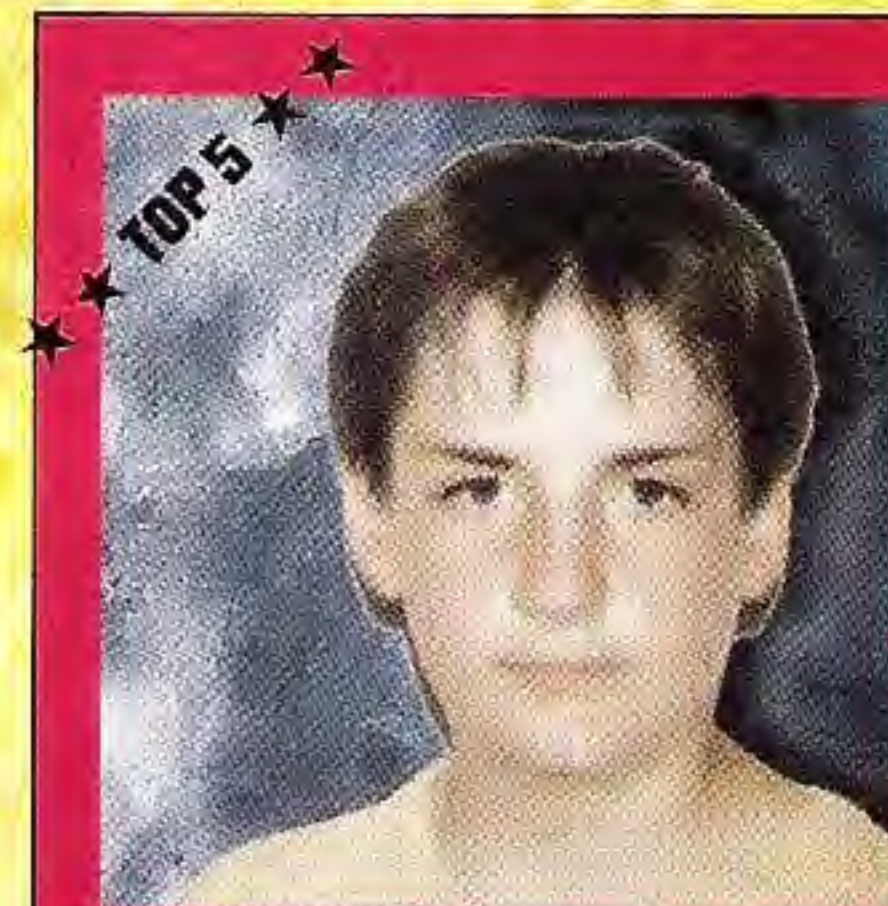
Markus Krichel
(mk)



Ulrich Schmitz
(us)



Derek dela Fuente
(ddf)



▲ Städtchen bauen und Robbies verhauen sind die Hobbies von Patrick Stiller aus Wehretal

PATTIS TOP 5

1. Sim City 2000 (PC)
2. Super Metroid (SNES)
3. Maniac Mansion (PC)
4. Archon Ultra (PC-CD-ROM)
5. Ultima Underworld (PC)

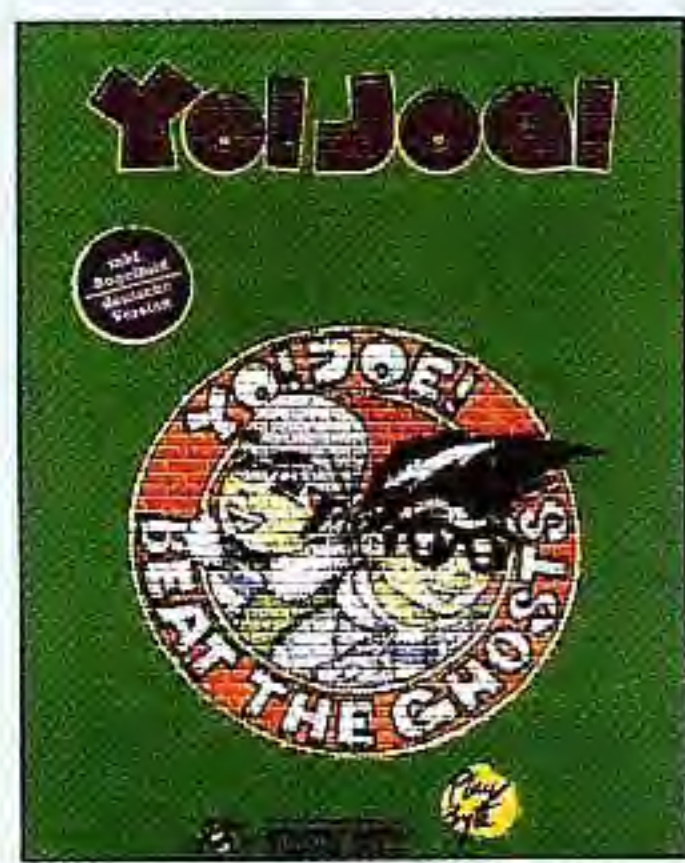
Prehistoric II



Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahn tiger und andere Urviecher in der Steinzeit

29,95

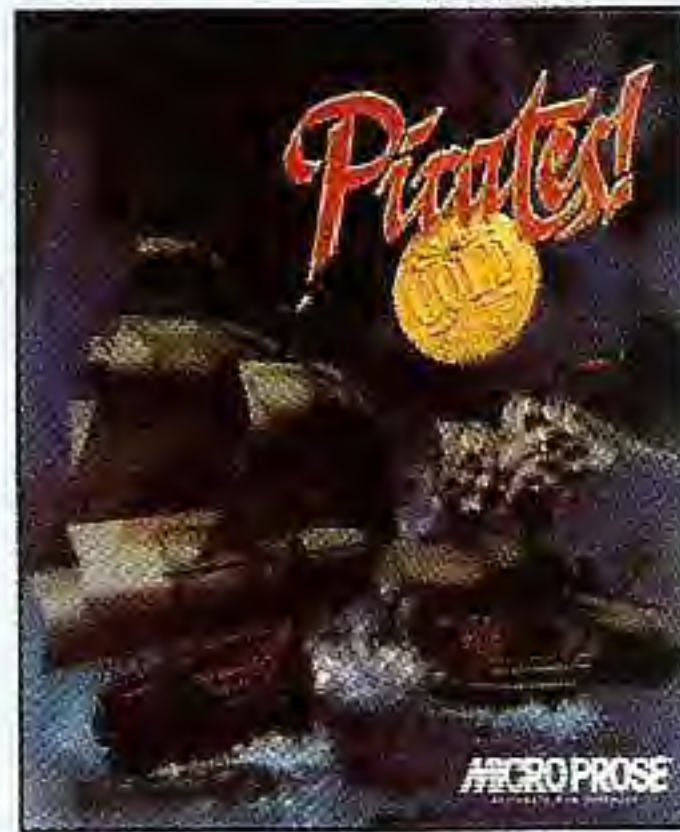
Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland, PC

24,95

Pirates! Gold



Der Nachfolger des Klassikers Pirates! Im neuen Outfit mit überarbeiteten Grafiken zum Sommer-Preis.

39,95

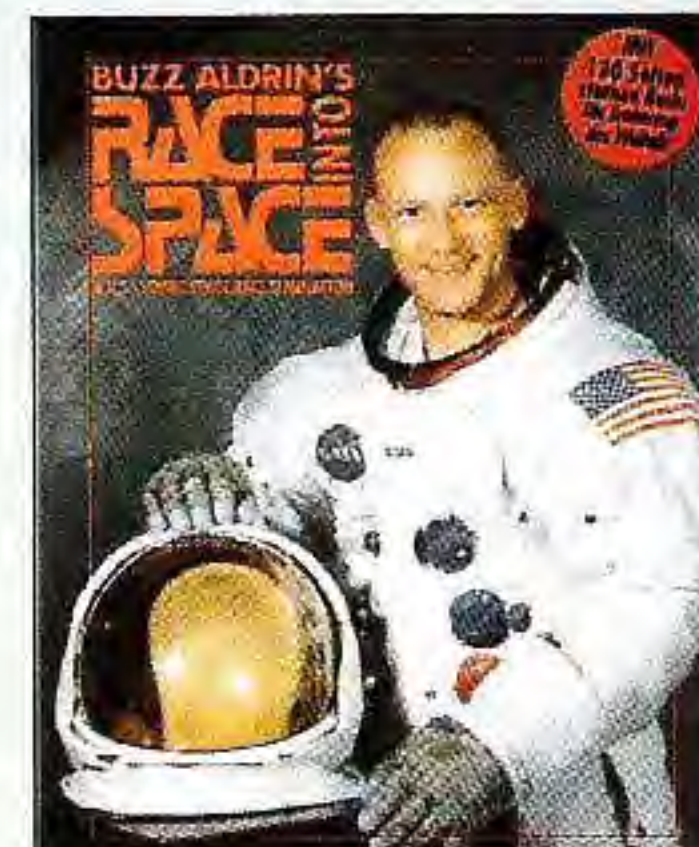
Space Quest IV



Begleite Roger Wilco auf einer aufregenden Zeitreise – immer auf der Flucht vor der intergalaktischen Polizei! Schöne Frauen, skurrile Aliens, alles was sich der Adventure-Freund wünscht. Komplett in Deutsch. PC

39,95

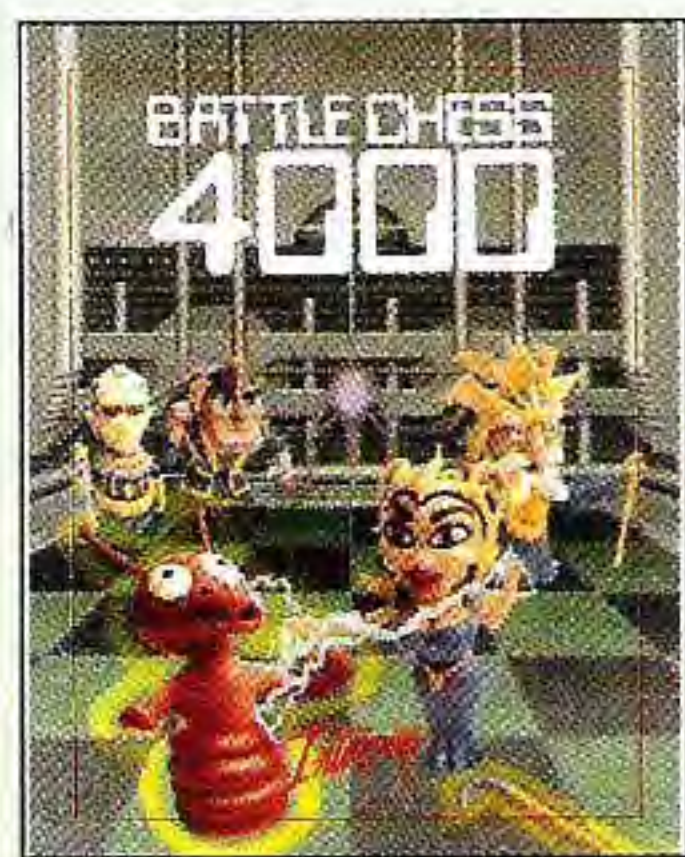
Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues, grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! Mit deutschem Handbuch

39,95

Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

34,95

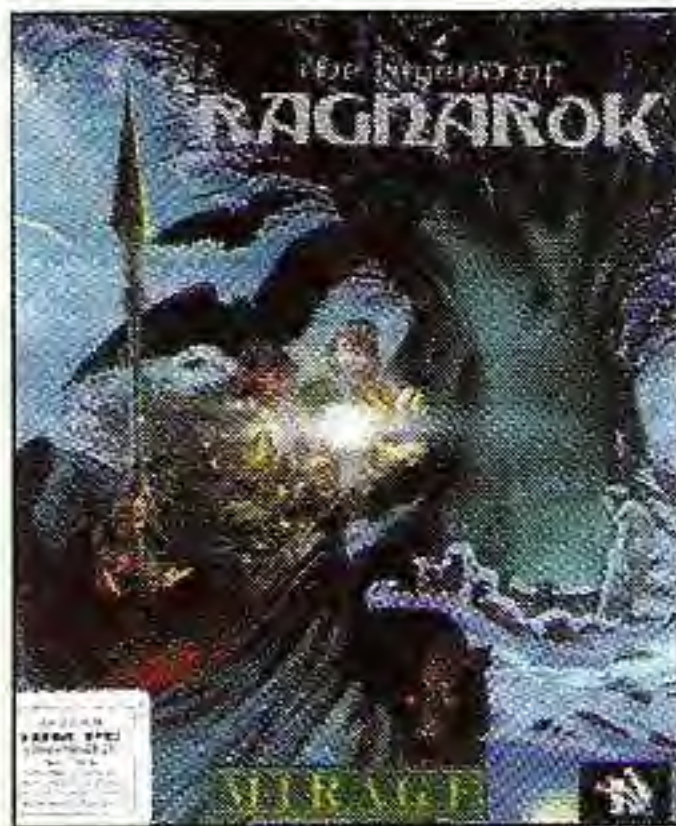
Legend of Myra



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5"

29,95

Ragnarok



Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Erkämpfen Sie sich den Sieg gegen die Götter. PC 3,5"

34,95

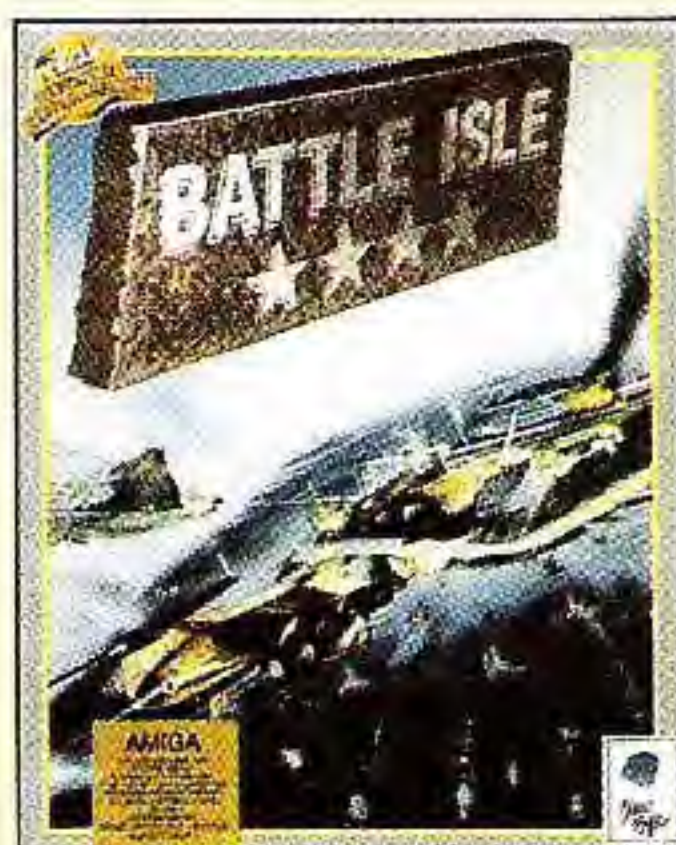
Elvira 2 "Jaws of Cerberus"



Die zweite Version von Elvira, "The Jaws of Cerberus", steht ihrem Vorgänger in nichts nach. Wir haben wieder einen neuen Restposten für Euch zum alten Preis!

29,95

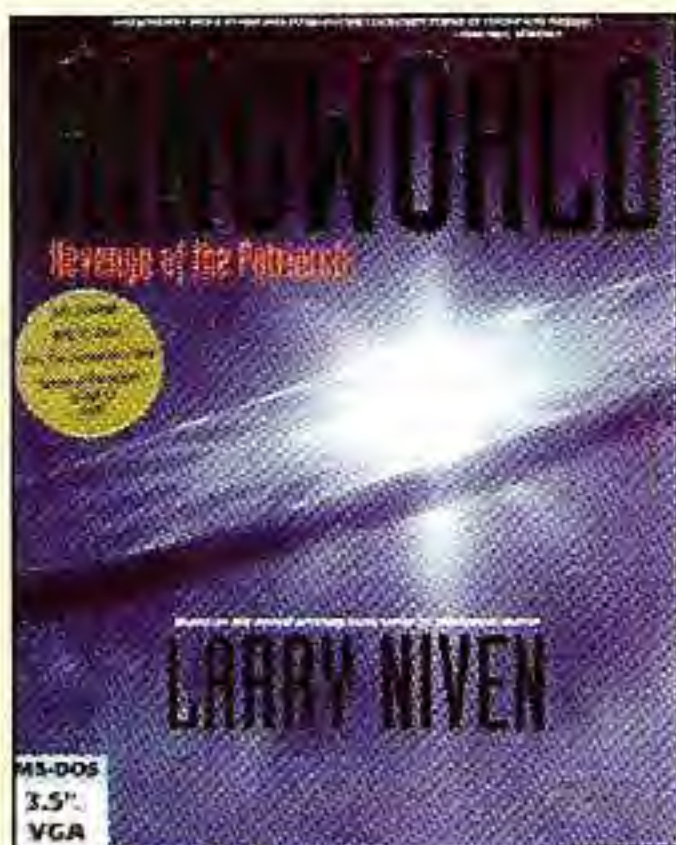
Battle Isle I



Ein Muß für alle Strategiefreunde. Hunderte von High-Tech-Fahrzeugen bewegen sich nach Deinem Kommando. Komplett deutsch, PC

49,95

Ringworld



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven. PC 3,5"

39,95

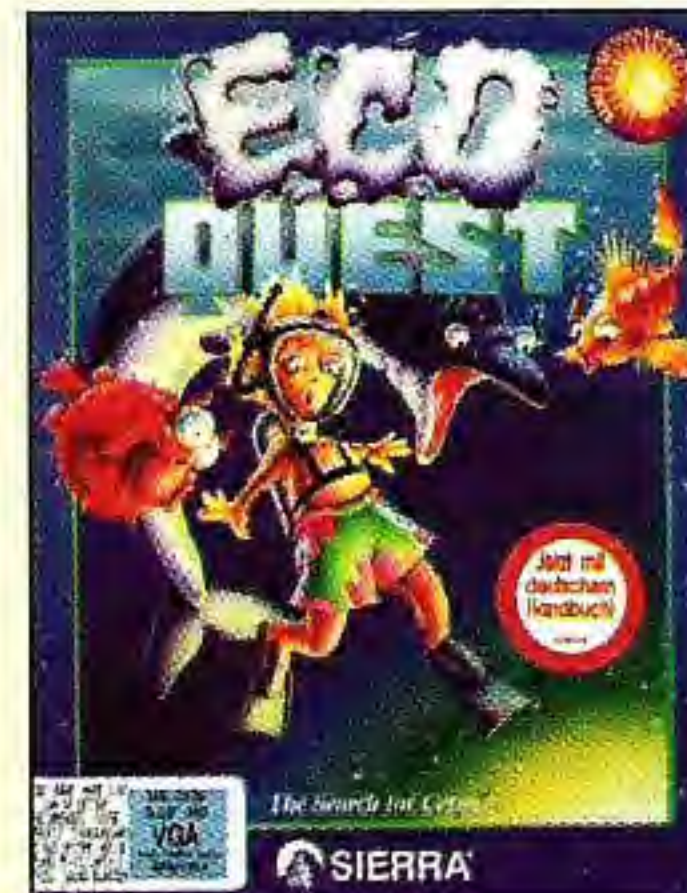
Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck. PC 5,25" o. Amiga

34,95

Eco Quest



Ein Junge und ein Delphin – auf der Suche nach Umweltverschmutzern und einem gefangenen Wal. Ein wunderschönes Ökologiemärchen, nicht nur für Erwachsene. PC 5,25"

39,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes
Klebmodell



49,95

Millennium Falcon

supergroßer Klebebausatz

59,95



Deep-Space-Nine-Station



Ein Muß für jeden Star-Trek-
Fan. Die Originalstation aus
der Fernsehserie

59,95

Star-Trek-Communicator



Original Star-Trek-
Communicator aus
Metall

39,-

X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue Nachbil-
dungen als Klebmodelle

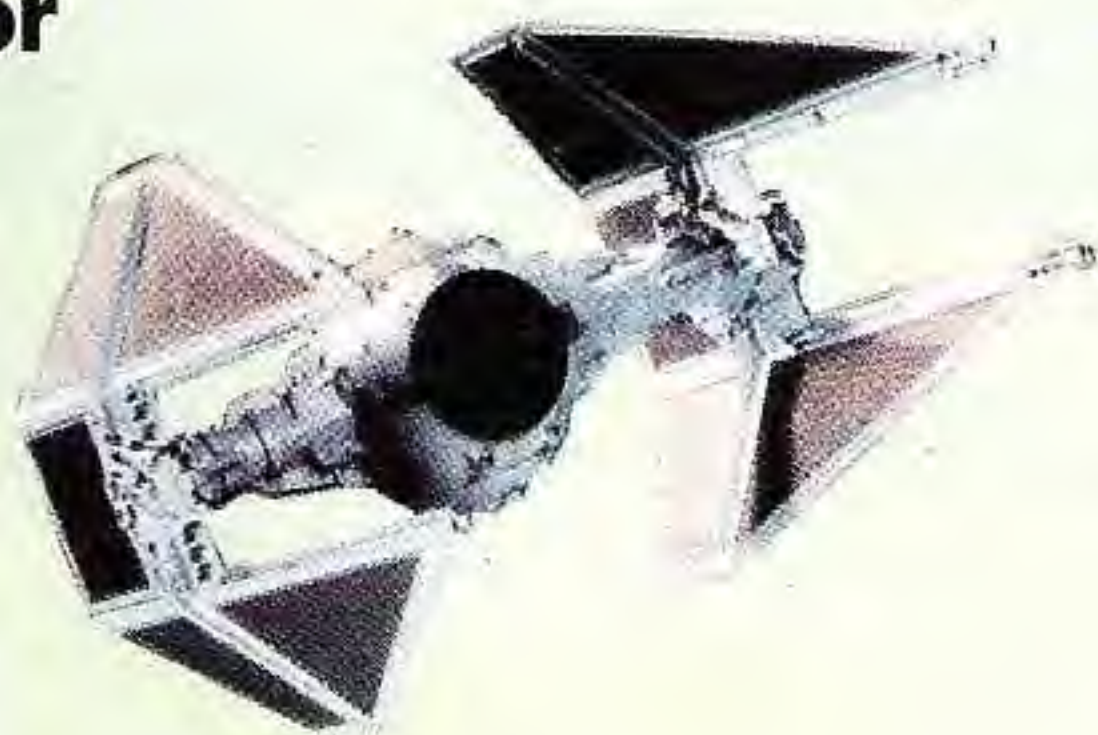
37,95



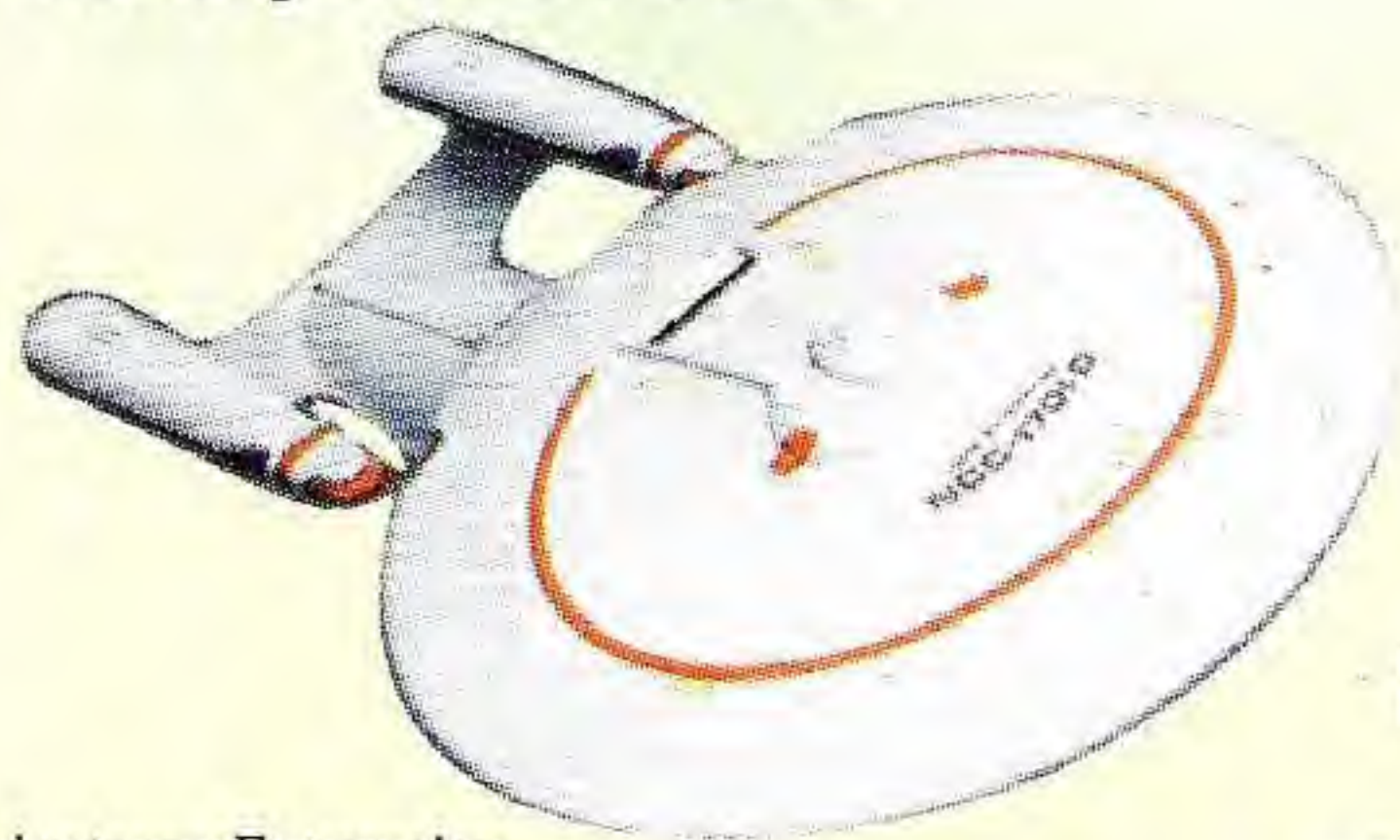
TIE Interceptor

als Snap-Bausatz für

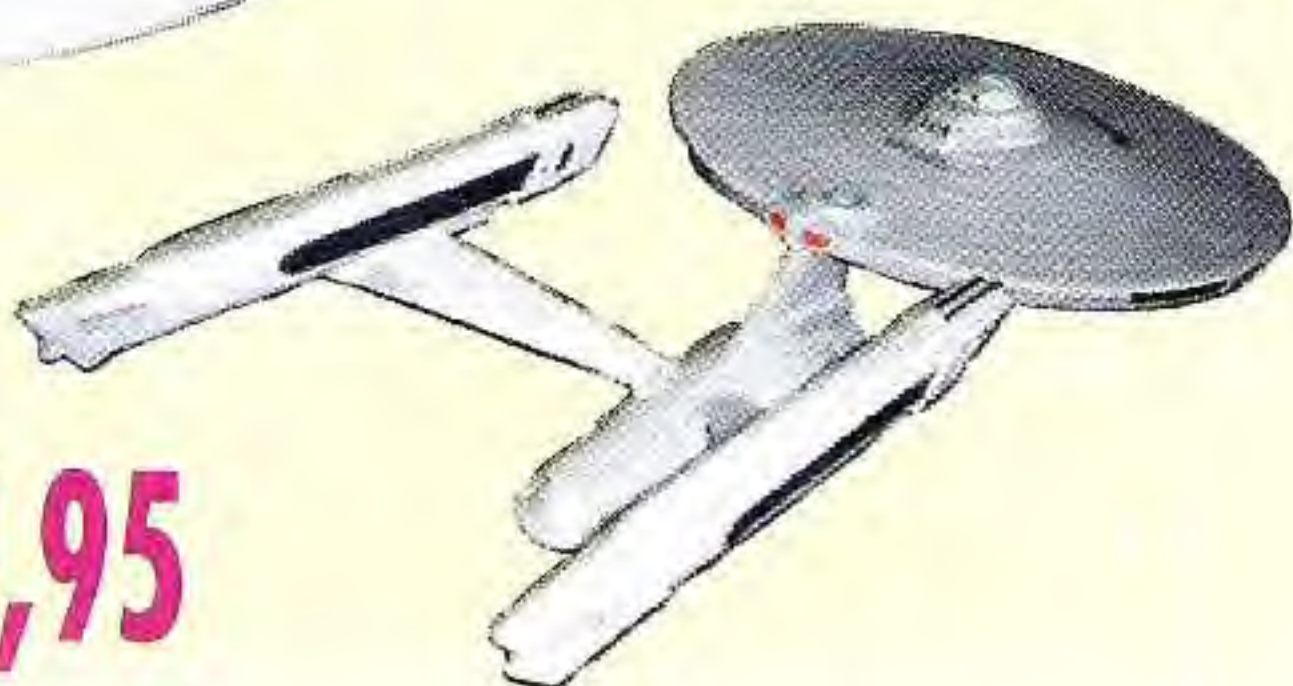
27,95



Enterprise 1701-D



Enterprise 1701-A



49,95

Star-Trek-3-Teile-Pack



Klingonen-, Ferengi-
und Romulaner-
Kampfschiff
zusammen nur

54,95

Originalgetreue Enterprise-
Bausätze, wie immer komplett
mit Aufklebern und Ständer
(ohne Bemalung). 1701-A
(rechts) oder 1701-D (oben),
jeweils zum absoluten Hammer-
preis

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhan-
den. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht.
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18



MONSTER- GEMETZEL IM DUNGEON

Der Titel klingt schon ominös genug: Slayer ist das erste Fantasy-Abenteuer, mit dem SSI auf dem 3DO "Advanced Dungeons & Dragons"-Atmosphäre verbreiten will. Macht Euch also schon mal drauf gefaßt, als mutige Einzelkämpfer Dungeons ohne Ende zu erforschen und dem fiesen Overlord, der über diese unergründlichen Tiefen herrscht, mal deftig eine aufs Haupt zu geben.

So weit klingt das Szenario noch recht normal und nicht übermäßig originell. Der Clou bei der Sache ist allerdings, daß die Dungeons per Zufallsgenerator erstellt werden und der Weg zum Obermott

Da lacht das Herz des Rollenspielers: Das erste AD&D-Game fürs 3DO ist schwerstens im Anmarsch. Schon im September will SSI ein monsternäßiges Fantasy-Adventure auf die Reise schicken.

deshalb immer wieder anders ausfällt. Bis zu vier Milliarden verschiedene Szenarien soll es laut SSI bei Slayer geben, denn auch die Monster, Puzzles und Gegenstände werden zufällig verteilt. Das dürfte Euch dann bis an Euer Lebensende beschäftigen. Damit Ihr nicht ganz den Überblick verliert, sollt Ihr die Zahl der Dungeonlevels, Fallen und Rätsel selbst einstellen



▲ Netter Empfang, nette Leute...

können. Außerdem ist geplant, daß sich der Stil des Dungeons ändert, je nachdem, welche Klasse von Heldencharakter Ihr Euch gerade ausgesucht habt.

Optisch wird ebenfalls Opulentes versprochen. Vor allem die vielen Blickwinkel, mit denen Ihr auf Eurer Monsterjagd ruckelfrei in alle Himmelsrichtungen sowie oben/unten spähen könnt, dürften durch das weite Blick-

SLAYER
– Work in Progress –
3DO/NTSC, Hersteller: SSI,
USA, Muster von: Hersteller.

feld für interessante Effekte sorgen. Ab September wird Slayer als NTSC-Version fertig sein, die PAL-Ausgabe könnte sich etwas verzögern. Kein Grund zur Panik allerdings – Monster werden mit zunehmendem Alter nur noch fieser. Sobald wir eine Testversion in unseren gierigen kleinen Händen halten, werden wir Euch sofort erzählen, ob das Game hält, was die Ankündigungen versprechen.



▲ Angst vor(m) Fliegen? Nimmer...

Immer diese Aliens: So oft wie die Jungs die Erde schon angegriffen haben, sollte man eigentlich meinen, daß unsere Verteidigung endlich funktioniert. Aber nein, auch diesmal hat die Abwehr gepennt, und nur eine einsame Raumstation mit einer Truppe F-17-Testpiloten ist noch einsatzfähig. Und Du natürlich.

SHOCK WAVE

3DO/NTSC, 130 DM, Hersteller:
Electronic Arts, USA, Muster von:
Electronic Arts, Deutschland

Dem Himmel sei Dank für aggressive Aliens, womit sollte man sonst so tolle Shoot'em-Ups wie Shock Wave rechtfertigen. Wenn das Grundscenario auch nicht gerade von Ideenreichtum strotzt, hat Electronic Arts bei der Ausführung dafür mit netten Extras nicht gegeizt.

Wir schreiben das Jahr 2019. Du bist gerade von der Erde als Rookie auf die Raumstation Omaha abgestellt worden, wo die neuen schweren Experimental-Fighter F-17 getestet werden. Kaum angekommen, wird's auch schon ernst, denn gerade haben irgendwelche ziemlich seltsam aussehenden Aliens (wenn man die fliegenden und marschierenden Maschinen als Maßstab nimmt) die gesamte Erdbwehr zu Staub zerblasen. Also rein in die futuristische Kiste und mit drei Schwierigkeitsgraden ab ins Vergnügen, falls Du es nicht vorziehst, erst einmal eine Trainingsmission zu absolvieren.

Kairo in Ägypten samt den Pyramiden ist die erste der zehn Stationen, in denen Du vorgegebene Missionen erledigen mußt. Deine Maschine ist

Laserglöhnen

am Horizont



▲ Fluganimationen vom Feinsten

schnell und kann 360-Grad-Drehungen fliegen, so daß Du ruhig ein zweites Mal Anlauf nehmen kannst, wenn ein Alien-Schiff Dir beim ersten Versuch entwischt sein

sollte. Drei Leben stehen Dir zur Verfügung, bei Kompletterledigung eines Auftrags winkt ein Extraleben. Die feindlichen Maschinen zeigen sehr unterschiedliche Bewaffnung und Schutzschilde. Ganz fies übrigens wird's im letzten Level, wo Du auch noch mit Gravitations- und Antigravitations-Schüben zurechtkommen darfst. Hier mußt Du einfach höllisch aufpassen. Sollte Dir dagegen mal der Sprit oder die Energie knapp werden, kannst Du Deinen Fighter durch einen gut gezielten Vorbeiflug an einer fliegenden Tankstelle wieder aufpowern.

Hübsche Video-Einlagen in exzellenter Qualität lockern die heiße Ballerei auf, die es schon im einfachsten Level ganz schön in sich hat.



▲ Wie im echten Flieger

Urteil: 10 GUT

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	9
	Dauerspaß:	9
	Idee:	8

Ein Fest für HiTech-Ballerfreunde



Alte Autos neu verpackt

Seid Ihr Autofans? Steht Ihr auf OLDTIMER? Dann ist das gleichnamige Spiel von Max Design bestimmt was für Euch. Wir konnten erste Teile des Games bereits begutachten.

Was Albert Lasser und Bruno Litfin von Max Design dieser Tage in einem Koffer in die Räume der ASM-Redaktion schleppten, ließ uns die zum Zeitpunkt des Entstehens dieses Artikel herrschende Sommerhitze für kurze Zeit vergessen: Eine CD-Master mit den ersten Sequenzen eines Simulationsspiels, das mich und Marcus von den Stühlen geholt hat. *Oldtimer – Erlebte Geschichte – Teil 1* – so lautet der Titel einer Wirtschaftssimulation, in der Ihr wie weiland Henry Ford ein Automobilimperium gründen müßt.

Das Spiel enthält faktisch alle Daten, die über Automobile in der Zeit von 1886 bis 1929 zu finden waren. Diese Daten werden nicht nur im Spiel selbst, sondern auch in einer abrufbaren Datensammlung und vielen Filmen (AVI-Format) auf den Bildschirm gebracht. Ihr fangt als Geräteschuppenbesitzer an, baut Euer erstes Auto, fertigt Motoren, Getriebe, Chassis, macht Testfahrten – und müßt das fertige Modell auf den Markt bringen. Eigenentwicklungen

werden gefördert, neue Erfindungen müssen gemacht werden, und alles für das Ziel, einer der wenigen großen Automobilhersteller zu werden. Enthalten sind im Spiel unter anderem Zeichnungen, Bilder und Dokumentarmaterial der großen Autofirmen, geordnet wie in einem Lexikon der Autoindustrie.



▲ Wenn das eigene Auto so aussieht wie dieses Glanzstück, ist schon mal was gewonnen



▲ Die Konkurrenz in Europa ist groß

OLDTIMER

PC-CD-ROM, Hersteller: Max Design, Muster von: Hersteller

23 Facharbeiter	Monatslohn: \$ 59	Wochenstunden: 45	Gesamtkosten: \$ 1305	Keiner Arbeit zugelegt: 23%
742 Hilfsarbeiter	Monatslohn: \$ 51	Wochenstunden: 45	Gesamtkosten: \$ 16312	Keiner Arbeit zugelegt: 74%
2 Ingenieure	Monatslohn: \$ 104	Wochenstunden: 48	Gesamtkosten: \$ 128	Keiner Arbeit zugelegt: 7%
Monatliche Gesamtpersonalkosten: \$ 5064				

▲ Hier wird über Erfolg oder Pleite entschieden

Entscheidungen über den Einsatz von Arbeitern und Gehilfen, die Montage, den Bau und über Entwicklungen enthalten so viele Parameter, daß kein Spiel dem anderen gleicht.





HOT

line

Jeden Mittwoch von 16³⁰ bis 19⁰⁰



**Die Antwort
auf alle
brennenden
Fragen!**

Telefon: 0 56 51 / 92 92 60 oder 0 56 51 / 92 92 61



Angeschnaus

Neu auf der Leinwand und im Puschenkino

Cowboy-Hut und Musketier-Säbel

Was gibt's Neues im Kino? Eigentlich viel zu viel, doch man muß mal wieder die Spreu vom Weizen trennen. Unter den Neuerscheinungen fiel uns vor allem eine Cowboy-Krimi-Komödie auf.



Man stelle sich zwei Cowboys auf ihren Pferden vor, die sich reitend durch New York bewegen. Sicher, die Idee ist nicht neu, Schauspieler wie Dennis Weaver durften sich sogar schon in einer Serie damit befassen, aber der Film *The Cowboy Way* (zu deutsch wieder etwas dümmlich *Machen wir's wie Cowboys*) geht einen etwas anderen Weg.



▲ Diese beiden zeigen New York, was echte "Naturburschen" sind (*Machen wir's wie Cowboys*)

Zur Story: Pepper Lewis (Woody Harrelson) und Sonny Gilsrap (Kiefer Sutherland) sind Rodeo-Cowboys. Sie sind Meister des Lassowerfens, und beim Reiten auf wilden Mustangs zeigen sie ebenfalls jede Menge Können. Außerdem sind die beiden Freunde, die das Herz auf dem rechten Fleck haben.

Als ihr Kumpel, der alte Nacho (Joaquin Martinez), nach New York fährt, um seine – auf illegalem Wege ins Land gereiste – Tochter abzuholen, ahnen die beiden nicht, was ihnen bevorsteht. Denn Nacho verschwindet und hinterläßt keine Nachricht. Da die beiden gerade nichts anderes zu tun haben, beschließen sie, dem Alten hinterherzureisen.

In der Zwischenzeit ergibt sich folgendes Bild: Der Verbrecher Stark schleust illegale Einwanderer ein. Bei Teresa –

Nachos Tochter – versucht er einen gemeinen Trick: Er will von Nacho noch mehr Geld erpressen, als dieser ihm für die Einreise seiner Tochter schon gezahlt hat. Doch die Sache läuft schief, und Stark erschießt Nacho voller Wut. Er sperrt Teresa ein, um mit ihr in New York Geld zu machen.

Die beiden Cowboys treffen in New York ein und kommen erst mal gar nicht zurecht. Erst ein berittener Polizist hilft ihnen weiter. Doch bei der Suche nach Nacho – und später nach Teresa, als sie den Alten tot im Leichenschauhaus finden – geht so einiges schief. Erst nach einigen Mißverständnissen und Keilereien merken die beiden Helden, was sie zu tun haben: Teresa befreien und Stark zeigen, daß Cowboys keine Hinterwäldler sind.

Der Film macht auf ganz witzige Weise klar, daß Stadtmenschen den Leuten vom Land fast nie überlegen sind, daß diese sogar manchmal die besseren Tricks draufhaben.

KURZINFO

Machen wir's wie Cowboys (*The Cowboy Way*) UIP, September '94

Neu auf Video

Patrick Swayze ist Filmkennern sicher seit seinen Erfolgen in *Dirty Dancing* und *Ghost* – Nachricht von Sam ein Begriff. Im Film *Kidnapper* spielt er Jack Charles, einen Ganoven, der einen großen Coup plant. Doch wie das Leben so spielt, erstens kommt es anders, zweitens als man denkt.



▲ Mit der Waffe in der Hand... – Patrick Swayze in "Kidnapper"

Denn plötzlich findet Charles seine Kinder, die in einem Heim leben. Er kidnappt sie kurzerhand und beginnt mit ihnen eine Odyssee durch die Vereinigten Staaten.

Der Film verspricht viel Action und witzige Situationskomik. Doch er will auch als authentischer Fall gelten, denn die oben beschriebene Situation gab es bereits einmal. Neben Patrick Swayze spielen noch Diane Ladd, Halle Berry (aus den *Flintstones*) und Michael Ironside die Hauptrollen.

KURZINFO

Kidnapper, USA 1992, Action-Film, Buena Vista Home Videos, FSK ab 12



◀ Die Drei Musketiere haben überzeugende Argumente

In der zweiten Video-Empfehlung dieses Monats treffen wir noch einmal auf Kiefer Sutherland. Mit seinen Mitstreitern Charlie Sheen, Oliver Platt, Chris O'Donnell und Tim Curry sowie Rebecca De Mornay ist er als Musketier in *Die drei Musketiere* nach dem Roman von Alexandre Dumas zu finden. Die Story des Gascongners, der in das Musketier-Regiment des französischen Königs eintreten will und sich erst mal mit den drei Recken Aramis, Porthos und Athos duellieren soll, dürfte wohl jedem bekannt sein. Das Thema wurde schon so oft verfilmt, daß man allmählich die Übersicht verliert. Mir persönlich sagt immer noch die Version von Richard Lester mit Michael York in der Hauptrolle am meisten zu. Doch die Neuverfilmung lohnt sich ebenfalls; Witz und Action sind gleich gut verteilt. Wer mal wieder lachen, bangen und fechten will, sollte sich das Video holen. Auch der Soundtrack (Superhit: *All for Love* von Sting, Brian Adams und Rod Stewart) ist hörenswert.

KURZINFO

Die Drei Musketiere, USA 1993, Action-Film, Buena Vista Home Videos, FSK ab 12

Das war es schon für diesmal, im nächsten Monat mehr über Film und Video.



Das starke MIT



SPECIAL 25



- Stereogramm-Generatoren auf CD

- Jede Menge 3D-Poster in Farbe

- Soundtracks von "The Seventh Guest" (CD-i) und zusätzlich viele andere Hörproben



Seit 2. September am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern



Ohren-Power

CDs mit Musik

Im Sommerloch

O.k., liebe Leser, letztes Mal versprochen, dieses Mal gebrochen. Aus zwei Seiten Power für die Ohren wurde wieder mal nur eine, die andere verschwand auf mysteriöse Weise im verspäteten Sommerloch. Mit am Start sind diesmal Helmet, richtig knackiger Metal-Groove, Outlaws mit saustarkem Südstaaten-Rock, Dr. Feelgood – Stichwort: Ein Klassiker dreht auf –, und Rage against the machine machen nach längerer Pause Asche mit zahlreichen Remixes.

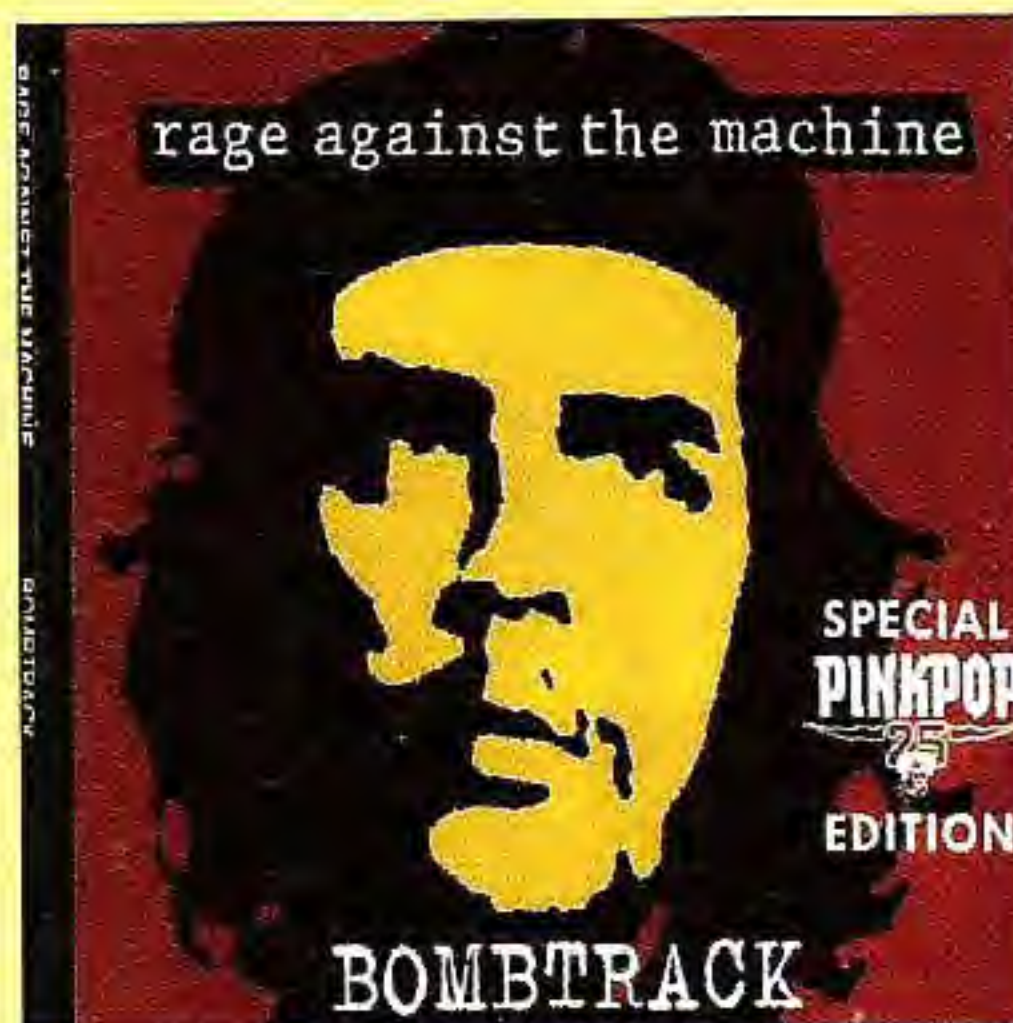


Helmet
Betty (Interscope Records)

Was gibt es Schöneres als ab und zu einen blubbernden Baß, der aus den Speakern wabert und auf dem Fußboden vor sich hin groovt? So einer ist bei der Betty der Boden für eine tiefschwere Metal-Gitarre, die knackig-kurz rein-geballert wird. Die Voice spielt in diesem Szenario den leicht morbid veranlagten Geier, der sich über die Trübseligkeit des Seins äußern darf. Ich denke Ihr wißt Bescheid, höhö.

Na ja, einen Drummer gibt's da auch, der drischt allerdings eher brav seinen Set runter. Aber wen interessiert das schon bei so einem heißen Duell zwischen einem Baß und ein bis zwei Gitarren. Am Schluß machen sie sogar noch einen auf Tom Waits und schrägeln fröhlich durch die Gegend. Am langen Meter mehr als diverse andere Schwachmaten der Branche. Helmet, das habt ihr wirklich gut gemacht!

»Schneidiger Doom«



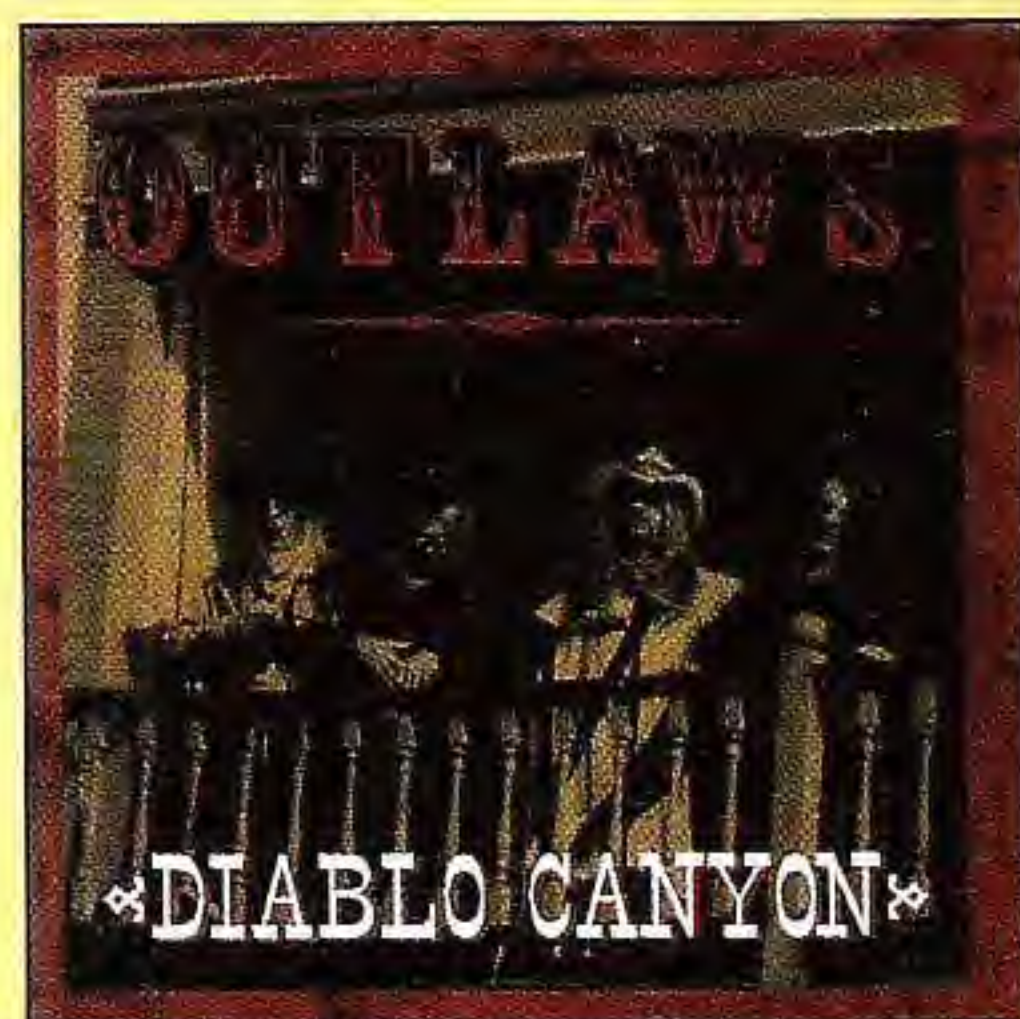
Rage against the machine
Bombtrack (Sony Music)

Na, ist das was. Rage bringt 'n paar Remixes und Live-Versionen der bekannten Samstagabend-Starter – inklusive drei Versionen von Bombtrack. Für die, die Rage noch nicht kennen: Das ist genau die Musik, bei der die Wilden unter den Kneipengängern so ziemlich alles zur Tanzfläche machen. Da geht eben so richtig die Post ab. Frontman Zack de la Rocha spuckt ordentlich unliebsame Wahrheiten ins Mikro. Und dazu gibt es eine Band mit genug Power, um aus den Trommelfellen wütende Kriegstrommeln zu machen.

Gelungen ist die Live-Version von "Bullet in the Head", die Dir so richtig schön in die Rübe brettet. Für Fans ein absolutes Muß. Achtung: Das Teil mit 47 Minuten Laufzeit ist als Maxi getarnt.

»Kriegstrommeln«

Die vorgestellten CDs wurden uns freundlicherweise vom Malibu Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.



Outlaws
Diablo Canyon (Roadrunner c.)

Klarer Fall, die Jungs haben zu oft Western mit dem Lonesome Rider gesehen. Eine echte Asphalt-Band eben. Die Outlaws haben dieses seltene Cowboy-Lynyrd-Skynyrd-Zucken in den Fingern. Eigenständiger Südstaaten-Rock für glühendheiße Tage mit glühendheißen Nächten, von denen wir demnächst endgültig Abschied nehmen dürfen. Mit "Dregs fall to the wicked" läßt sich fabelhaft jeder Morgen begrüßen, der mal nicht grau in grau anfängt.

»Wüsten-Rock«



Dr. Feelgood
Down at the Doctors
(Grand Records)

Wow, hier gibt's coolen Groove. Da tippen die Finger auf der Zigaretten-schachtel, der rechte Fuß wippt auf dem Barhocker mit. Super Live-Versionen vom Januar 1994. Sänger, Harpspieler und Urbegründer (1972) Lee Brilleaux hat sich wieder einmal selbst übertroffen. Diese Scheibe fällt auf jeden Fall unter die Kategorie Blues Brothers. Richtig guter Rhythm'n'Blues, Blues und Rock'n'Roll, inklusive einer genialen Version vom Klassiker "Milk and Alcohol". Eine Partyscheibe und auf jeden Fall was für das auf Achse sein. Mein Anspieltip: "Down at the Doctors".

»Let's Boogie«

Wir wollen heute mal wieder einen Blick über den Tellerrand der Computerindustrie werfen und Euch einige Karaoke-Scheiben vorstellen, die für herkömmliche CD-Spieler gedacht sind. Die Doppel-CD der heutigen Folge ist der ideale Einstieg für New Singers.

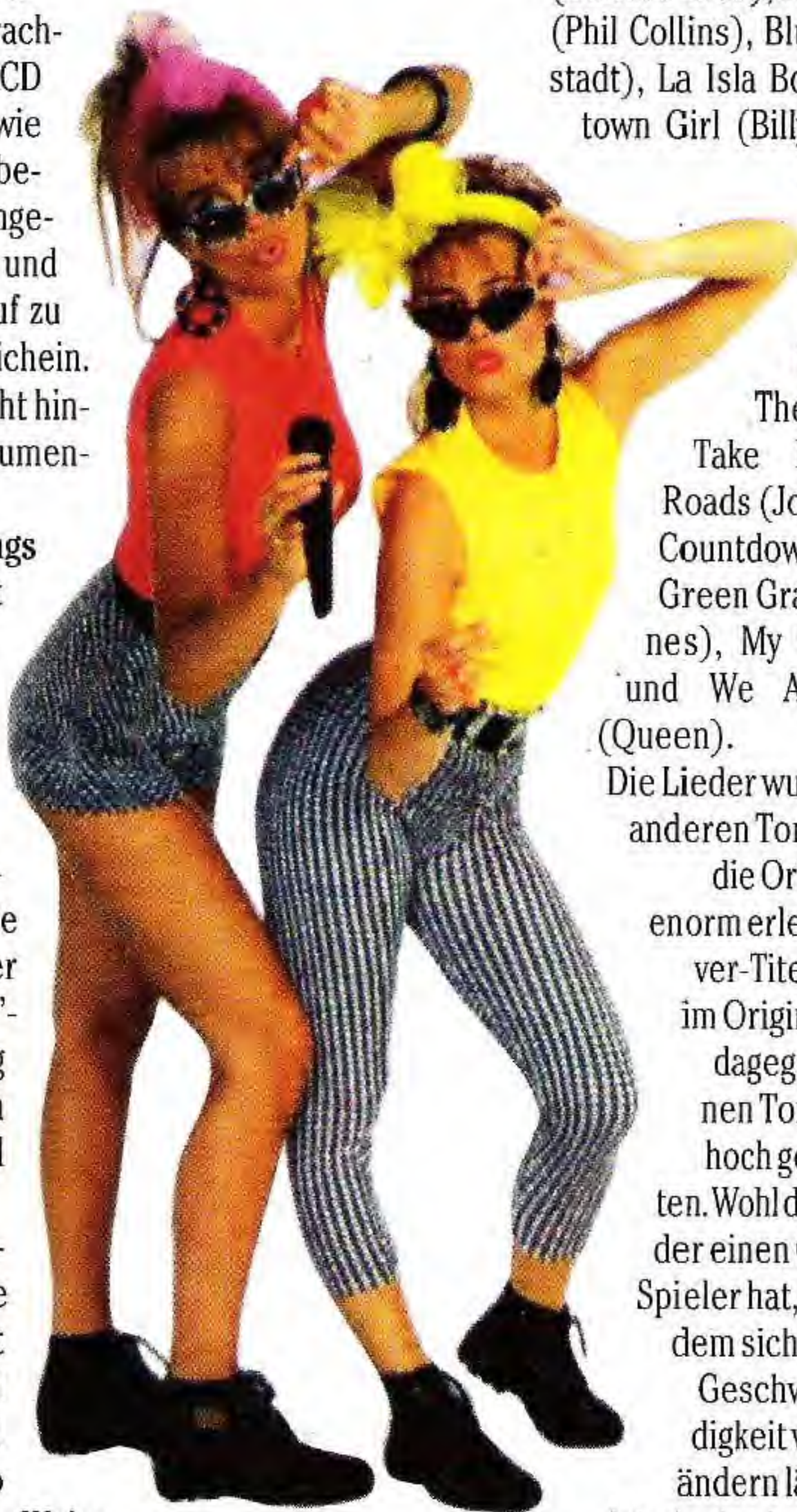
Karaoke-Fieber (III)

Die holländische Firma TSC Music brachte eine Doppel-CD auf den Markt, wie es sie bisher noch nicht gab. 16 bekannte Songs großer Stars, nachgeungen von No-Name-Leuten und -bands, versammeln sich darauf zu einem musikalischen Stelldichein. Wäre nix besonderes, käme nicht hinter den vokalen Titeln die instrumentale, sprich: Karaoke-Version.

Karaoke Party – Sing the Songs heißt das Werk, und es liefert neben der Musik auch gleich noch die Texte mit. Eine simple technische Lösung erleichtert noch nicht so versierten SängerInnen den Einstieg: Man höre sich das "Original" an, im rechten Speaker die Musik, links die Stimme des/der InterpretIn. Mit dem "Balance"-Regler könnt Ihr dann beliebig die Lautstärke des Vokalistin verändern und schon mal trocken üben.

Sobald Ihr das Lied einigermaßen drauf habt, wählt Ihr die jeweils nächste Spur und findet dort das gleiche Lied, diesmal aber Vollstereo-Musik (und Chor) ohne Leadgesang, also die Karaoke-Version. Auf diese Weise könnt Ihr alle 16 Titel wirklich "lernen", man muß das Original nicht einmal kennen.

Das dürfte allerdings kaum wahrscheinlich sein, denn alle Songs waren große Hits: Greatest Love Of All (Whitney Houston), Stand By Me (Ben E. King), Do You Really Want To Hurt Me



▲ Wie wäre es mit 'nem Trio?

(Culture Club), A Groovy Kind Of Love (Phil Collins), Blue Bayou (Linda Ronstadt), La Isla Bonita (Madonna), Uptown Girl (Billy Joel), Nikita (Elton John).

Die zweite CD besteht aus: Waterloo (Abba), Blueberry Hill (Fats Domino), The Best (Tina Turner), Take Me Home Country Roads (John Denver), The Final Countdown (Europe), Green, Green Grass Of Home (Tom Jones), My Way (Frank Sinatra) und We Are The Champions (Queen).

Die Lieder wurden zum Teil in einer anderen Tonart aufgenommen als die Originalen, was das Singen enorm erleichtert. Der John Denver-Titel bereitete mir als Baß im Original bis dato Probleme, dagegen ist "My Way" um einen Ton zu hoch geraten. Wohl dem, der einen CD-Spieler hat, bei dem sich die Geschwindigkeit verändern läßt. Ich glaube, bevor ich das singe, muß ich irgendwas entfernen lassen...

Für Parties, aber auch öffentliche Veranstaltungen (ich denke z.B. an die "Oldie-Parade" vom hessi-

KARAOKE-PARTY - SING THE SONGS

Doppel-Audio-CD, 39,90 DM, Hersteller: TRC Music, Holland, erhältlich exklusiv nur für Mitglieder im Bertelsmann-Club.

schen Privatsender Radio FFH, bei dem alle 14 Tage zwei Zuhörer live übern Äther singen dürfen), ist "Karaoke Party – Sing the Songs" ideal geeignet. Fehlen nur noch die Freiwilligen, die sich vor die Menge stellen, das Mikro in

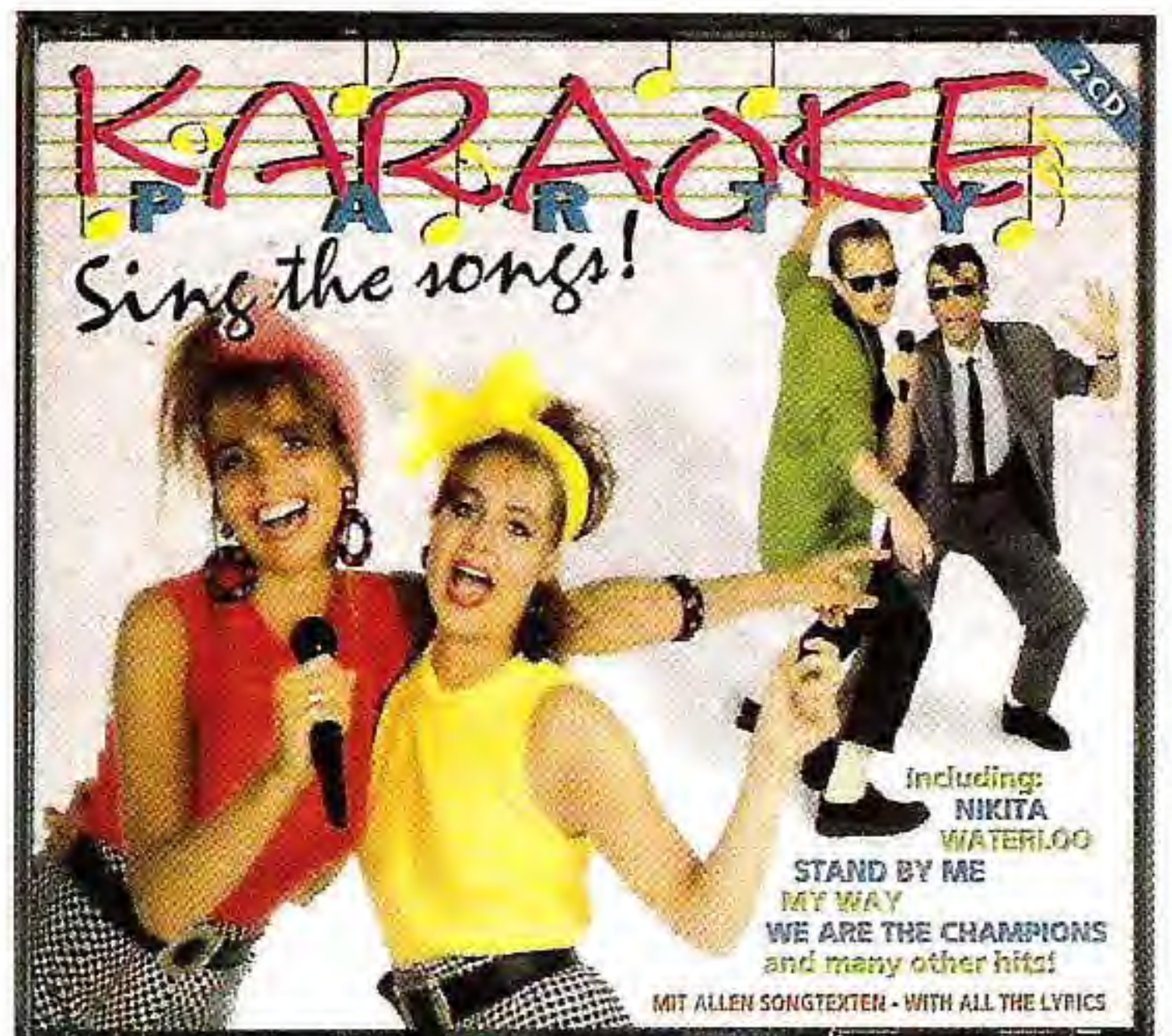
die Hand nehmen und ihren inneren Schweinehund überwinden. Die Musikabteilung vom Bertelsmann-Club ließ auf Anfrage verlauten, daß bei einem Erfolg der Doppel-CD weitere Karaoke-CDs nicht ausgeschlossen seien. Uns kann es nur recht sein. Titelvorschlag meinerseits: Karaoke Party 2 – Sing More Songs.



Urteil:

HERVORRAGEND

Positiv: Vokale und Karaoke-Versionen, sehr gute Titelauswahl, für Einsteiger und Fortgeschrittene geeignet, fairer Preis.
Negativ: Nicht im freien Verkauf, nur in Verbindung mit einer Club-Mitgliedschaft erhältlich.





Das aktuelle Interview

3DO: Leben und sterben lassen

Ist 3DO schon am Ende? Die Superkonsole, lange angekündigt und erst seit kurzem auf dem Markt, kommt nicht so richtig in Tritt. ASM sprach deshalb mit 3DO-Manager Chris Thompson bei Electronic Arts.

Der Mann hat Erfahrung: Chris Thompson, 38 und Amerikaner, ist seit sieben Jahren bei Electronic Arts und seit vier Jahren in der Eurozentrale der Firma in London tätig. Und es braucht einen Mann mit Erfahrung für den Posten des leitenden 3DO-Managers – schließlich will EA gleich einen Sack voller Spiele für die neue Konsole auf den Markt bringen. ASM sprach mit Chris über die 32-Bit-Konkurrenz, das magere Betriebssystem und die Spielhallentauglichkeit der neuen Konsole.

ASM: War es ein Fehler, die 3DO-Konsole nicht weltweit gleichzeitig oder zumindest mit einem größeren Softwareangebot auf den Markt zu bringen?

Chris: Das ist bestimmt keine ideale Situation. Das Problem vieler Entwickler war aber das Betriebssystem, das erst zu einem sehr späten Zeitpunkt fertig war. Viele Entwickler arbeiteten unter den alten Spezifikationen des Betriebssystems und konnten das System nicht richtig nutzen. Und diejenigen, die die neueste Systemversion kurz vor der Veröffentlichung der Konsole hatten, zogen ihre Titel zurück. Die kürzlich erfolgte Markteinführung in Japan war aber phänomenal! Nach den letzten Zahlen sind dort bereits 100.000 Stück verkauft, davon allein 40.000 am ersten Tag. In den USA tat sich die Maschine schwer, weil der Stückpreis von ca. 1100 DM einfach zu hoch war. Jetzt liegt der Ladenpreis bei rund 700 DM. Auch in Europa wird der Preis in diesem Bereich liegen, und ich denke, daß die Markteinführung hier erfolgreich sein wird.

ASM: Viele führende britische Softwareentwickler waren hoch erfreut über die Konsole, sind aber jetzt wegen des Betriebssystems deutlich reservierter. Wie denken Sie darüber?

Chris: Warum die Leute dem Betriebssystem gegenüber skeptisch sind, kann ich nicht sagen, dafür bin ich in der Technik nicht genug bewandert. Allerdings waren alle sehr beeindruckt, wie einfach man tolle Tricks mit der Maschine machen kann. Jedes System braucht Zeit, um ausgereizt zu werden!

ASM: Warum war die Qualität der Software nicht so hoch wie ursprünglich erwartet?

Chris: Bei der Software braucht es zwei bis drei Jahre, bis man das System richtig ausreizen kann; nächstes Jahr wird man großartige 3DO-Spiele sehen. Können Sie sich an das erste Mega-Drive-Spiel erinnern? Es war *Altered Beast*! Und auf dem Super NES gab es im er-



▲ Chris Thompson, Marketing Manager für das 3DO bei Electronic Arts: "Wir unterstützen das 3DO, weil es auf dem Markt ist."

sten Jahr ganze zwei starke Titel. Es dauert also eine Weile, bis die Software besser wird!

ASM: Welche Eigenschaften des 3DO sind die wesentlichen Verkaufsargumente?

Chris: Der beste Weg, die Eigenschaften des Systems zu zeigen, ist, es einfach aufzustellen und laufen zu lassen. Es hat außerdem drei Grundvorteile, die es mit anderen Systemen teilt. Es kann sehr komplizierte Grafiken handhaben, wie es zum Beispiel in Pro-

ROAD RASH

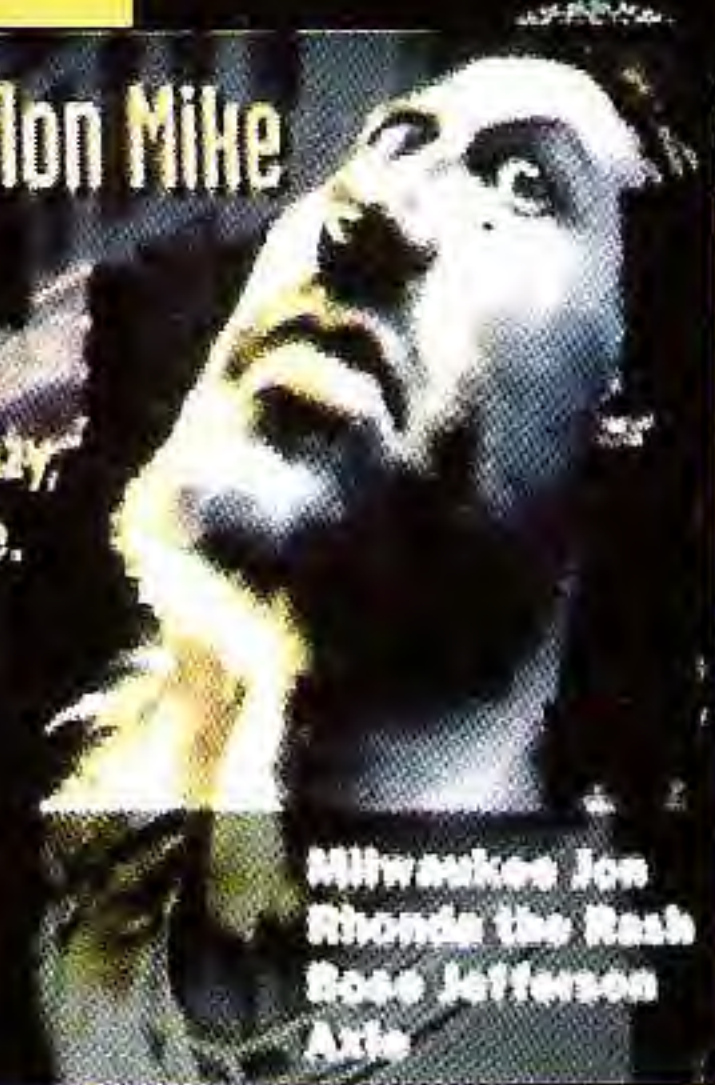
Die 3DO-Version des Motorradrennens bietet Atmosphäre pur: Fetziges Rock-Rhythmen der 70er tragen ebenso zum Spiel-



Rider Profile: Teflon Mike

Height: 6' 4"
Weight: 215 lbs.
Disposition: Certifiably crazy, fearless and unpredictable.
Bike: Ratbike 500
Cash: \$2300

Teflon Mike
Cydney Berkowitz
Slim Jim
Pearl McKurdy



spaß bei wie die gelungenen Animationen der Biker, ihrer Rösser – und der Art, wie sie bei einem Crash zu Boden fallen. Das Spielziel ist simpel: Gewinnen! Mit dem Preisgeld der Rennen wird der eigene Bock dann aufgerüstet. Für Electronic Arts ist das Spiel gar ein "Hochgeschwindigkeits-Kampffrennen".

ne Bock dann aufgerüstet. Für Electronic Arts ist das Spiel gar ein "Hochgeschwindigkeits-Kampffrennen".

Unterwegs

grammen wie *John Madden's Football* demonstriert wird. Es hat hervorragende Soundfähigkeiten, und es bringt sie auf einer CD – einem großen, sehr schnellen Speichermedium. Die aktuellen technischen Spezifikationen sind nicht wirklich wichtig, denn es kommt darauf an, wie die Spiele aussehen. Wir wollen das 3DO für Laien verständlich machen.

ASM: *Electronic Arts hatte einen Spielhallenautomaten, der auf einem 3DO basierte und dann gegen ein japanisches Board ausgetauscht wurde. Warum?*

Chris: Wir haben in den USA eine neue Tochter gegründet, die Spielertitel für die Spielhallen herausbringen soll. Zur Zeit nutzen sie ein Standard-Board aufgrund der finanziellen Situation, aber zum Ende des Jahres werden sie 3DO-Boards einbauen.

ASM: *John Madden's Football ist ein Programm, das das Potential der Maschine wirklich ausreizt. Sind noch weitere Verbesserungen möglich?*

Chris: Wir können die Spiele nur noch verbessern, indem wir ihnen mehr Speicher geben. Auf der anderen Seite versuchen wir, die Spiele unter der Prämisse zu verbessern, daß sie der Realität näher kommen.

In bezug auf die Entwicklung von Spielen wird das 3DO schon bald das führende System sein, denn es ist das überlegene System. Wir sollten Spiele zunächst für dieses System schreiben und es dann für den PC und andere Systeme herunterkonvertieren.

ASM: *Aber im Vergleich zu Segas Saturn und anderen sieht das 3DO ziemlich unterdimensioniert aus.*

Chris: Niemand kann sagen, wie gut die anderen Systeme sind, bevor sie auf dem Markt sind und laufen. Wir als Softwarehaus können kein Geld mit einer Sony-Konsole machen, ganz einfach weil sie nicht verfügbar ist. Dieses und andere Systeme werden in

SHOCK WAVE

Electronic Arts holt die Zukunft ins Heim: Als Kreuzung aus 3D-Ballerei und Flugsimulation bietet

Shock Wave Action in Dutzenden von Missionen. Deren Ziel: die Erde vor Außerirdischen zu retten. Für das Spiel besorgte EA echte Schauspieler und Photos und nutzte die 3D-Fähigkeiten des 3DO in Hülle und Fülle. Sehr vielversprechend!



Europa erst in 18 Monaten verfügbar sein. Wenn sie sich verkaufen, werden wir sie auch unterstützen. Aber Fakt ist, daß wir das 3DO unterstützen, denn es ist tatsächlich auf dem Markt.

ASM: *Das 3DO wurde als Erweiterungssystem geplant. Arbeitet EA an Titeln für 3DO-Erweiterungen, und wenn ja, wie werden sich diese von Standardprodukten unterscheiden?*

Chris: Am besten ist ein Vergleich mit Videorekordern. Zur Zeit kann man sie für wenige 100 bis zu mehreren 1000 DM kaufen. Manche haben vier Köpfe, manche können kopieren, usw. Diese Situation ist ähnlich zu der des 3DO. Goldstar bietet die Basisversion an, Panasonic liegt im Mittelfeld, und AT & T versorgt den 3DO-High-End-Benutzer. Die erweiterten Systeme bieten dieselben Funktionen wie die Grundgeräte, aber sie sind fähig, die verschiedensten Dienste der Kabelgesellschaften zu nutzen: Infos, Spielfilme und Spiele einzuladen.

Welche Produkte wir dafür entwickeln werden, hängt von den jeweils existierenden Netzwerk-Systemen ab. Ideal wäre es, für ein Spiel mehrere Benutzer verbinden zu können. Dann könnten wir Spiele wie "Woom" oder Syndicate sehen. Aber das alles wird wohl erst in zwei Jahren passieren.



Virtual Reality

Da rappelt's im Kanton

Virtual Reality muß nicht zwingend aus den Staaten oder aus Japan kommen. Auch in Europa bemühen sich findige Tüftler, um in dem jungen Gebiet Fuß zu fassen. Daß dabei längst das Niveau von Garagenbastlern überschritten ist, beweist das Spiel WATCHDOG 7 von Reality Two, das unlängst zum Virtual-Reality-Symposium 94 in Zürich vorgestellt wurde.

denkt jeder sofort an Japan oder die USA. Wer, außer Nintendo oder Atari, sollte auch die notwendige Manpower und das immense Startkapital aufreiben können. Doch nun ist da noch Watchdog 7. Der bahnbrechende Virtual-Reality-Automat, der demnächst in größeren Spielhallen für Furore sorgen soll, kommt aus Österreich. Dort haben sich die Firmen Reality Two, DEC und Kubota Systems zu einem solchen Projekt durchringen können und dabei ein beachtliches Ergebnis erzielt.

Watchdog 7 läßt bestehende VR-Systeme ziemlich alt aussehen. Wo andere 256 Farben und sehr pixelige Auflösungen bieten, glänzt Watchdog 7 mit Hi-Res-Grafik in Echtfarben. Dabei ist die Hardware des Systems noch nicht einmal so wahnsinnig ausgefallen

konzipiert. Zwei handelsübliche DEC-Alpha-PCs mit jeweils 2 Kubota-Grafiksubsystemen und einem um die Hardware geschriebenen Code von Reality Two bringen die Grafik zum ruckelfrei-



Alienhatz im revolutionären Outfit. Made in Austria, wer hätt's gedacht?

en, farbenfrohen Rotieren. Die Rechner sind vernetzt und ermöglichen hitzige Zwei-Spieler-Gefechte. Jeweils zwei Grafiksysteme pro Rechner sind für die linken und rechten Ansichten der Szenen zuständig und ermöglichen so einen störungsfreien 3D-Effekt. Beim Spiel selber geht es durch die Schluchten eines Planeten, wobei es allerlei zu zerblastern gibt. Die Spielidee reißt einen zwar nicht gerade vom Hocker, aber Spaß macht das Game allemal, dafür sorgen die feine Grafik und das superrealistische "Flug"-Verhalten.

Über die Beschaffenheit des eigentlichen Automaten, die Tracker und Helme war in Zürich noch nichts bekannt. Die Steuereinheit bestand noch aus zwei Stühlen und einer Menge Kabel und Gestänge. Trotzdem war das Gerät der Star auf dem ansonsten sehr mageren Symposium. Über einen Großbildschirm konnten sich Außenstehende von den überragenden Bildern und der flüssigen Animation des Games überzeugen. Bis zur Marktreife wird noch ein wenig Zeit ins Land gehen. Als Trostpflaster gibt es vorab schon mal einen Screenshot: So könnten die VR-Games der Zukunft aussehen!



Wenn von einem neuen Virtual-Reality-System mit bahnbrechenden Leistungsdaten die Rede ist,

Zu Besuch bei Trilobyte



Sonnenschein

und

Gänsehaut

Mann, war das ein Schlauch! Aufstehen morgens um halb sechs, drei Stunden Zugfahrt bis Düsseldorf, längeres Frösteln in der Abfertigungshalle, neun Stunden Flug



▲ So idyllisch arbeitet es sich bei Trilobyte

(Haben Sie Kaffee?) bis Toronto, fünf Stunden Aufenthalt in der klimaanlagenmäßig eisigen Transithalle, fünf Stunden Flug (noch'n Kaffee, bitte) bis San Francisco, vier Stunden Aufenthalt im Flughafen (Temperatur s.o.), zwei Stunden Flug (Kaffee, einen Eimer Kaffee!) nordwärts bis Medford im Staat Oregon, 30 Minuten Fahrt in einem Klappertaxi (40 Grad im Schatten und KEINE Klimaanlage) – endlich ist es geschafft: Ich stehe vor einem gemütlich wirkenden zweistöckigen Haus, das tadellos in jede Westernstadt hineinpassen könnte. Ob das wilde Herzklopfen vom Kaffee kommt oder von der Aufregung, ist im Moment nicht festzustellen. Eine Tafel rechts neben der Tür besagt, daß die Hütte vor 90 Jahren als Schulhaus gebaut wurde, auf dem Schild links steht schlicht und ergreifend **Trilobyte**. Am Ziel. Ich kann's kaum glauben.

Ein paar Facts: Trilobyte existiert seit 1991, ist (noch) ein Ableger von Virgin Interactive Entertainment und zeichnet für das erste Game verantwortlich, das direkt für CD-ROM entwickelt wurde: **The 7th Guest**. Dieser Überhammer hat sich übrigens inzwischen zum absoluten Topseller unter den CD-Games entwickelt. Mehr als eine millionmal ist der gruselige Rätselspaß insgesamt über den Ladentisch gewandert, denn es gibt ihn nicht nur

für PC-CD-ROM (obwohl mehr als die Hälfte der Verkäufe auf das Konto dieses Systems gehen), sondern auch als MAC-CD, auf dem 3DO und seit neuestem (auf deutsch) sogar fürs CD-i (News über dieses Event könnt Ihr auf Seite 74 nachlesen).

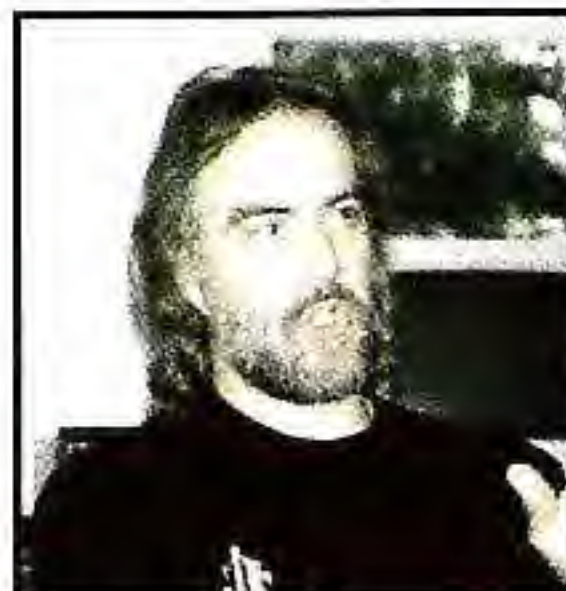
Natürlich haben die Jungs von Trilobyte sich nicht auf diesen Lorbeeren ausgeruht. Und weil nicht nur das Nachfolgeprogramm **The Xlth Hour** aufhören läßt, sondern auch schon Gerüchte über diverse weitere interessante Games die Runde machen, war ein Besuch in dieser HiTech-Schmiede mehr als überfällig.

Daß den Trilobytes der enorme Erfolg nicht im geringsten zu Kopf gestiegen ist, wurde sehr schnell deutlich. James Yokota, Produkt Manager der elften Stunde, ließ alles stehen und liegen und nahm sich einen ganzen Tag Zeit, um in aller Ausführlichkeit über sein Lieblingsprojekt zu erzählen. Regisseur David Wheeler kam bei den besten Sandwiches diesseits von Tokio irre in Fahrt und gab einen Crash-Kurs in Sachen Blue-Boxing zum besten. Matthew Costello (Scriptwriter und Science-fiction-Autor), Robert Stein III (echter Zauberer in Sachen Digitalkunst), Carl Jackson (Zeichner und Computerkünstler) und John Gaffey (Spezialist für digitalisierte Computerbilder) unterbrachen ihre Brain-Storming-Session, machten uns den Mund wäßrig mit ihren Ideen für kommende Projekte und befanden sich unversehens wieder in höheren Programmiersphären. Selbst Firmenchef Graeme Devine samt Perserkatze (hat 'ne eigene E-Mail-Adresse) brachte die Zeit mit, in lockerster Atmosphäre zwei Stunden lang über Computergames im allgemeinen und Trilobyte im Besonderen zu plauschen, bevor er (natürlich wieder) samt Katze und Laserdisk mit vielen

Wie kommt man bei vierzig Grad im Schatten zu einer erfrischenden Gänsehaut? Indem man den Gruselspezialisten von Trilobyte einen Besuch abstattet und Szenen ihres neuesten Games betrachtet. So geschehen im August dieses Jahres.



▲ Chef bei Trilobyte: Graeme Devine



▲ Der Regisseur von "The Xlth Hour", David Wheeler



▲ Morphing zum Gruseln

Entschuldigungen abrauschte, um zu Partner Rob Landeros zu fahren, der gerade Geburtstag feierte. Vom kreativen Team fehlten somit eigentlich nur noch Kellyn Beeck (früher Cineplay, verantwortlich für Free D.C.) und Musik-Heizer George Sanger alias "The Fat Man", der außer für seine Vorliebe betreffs augenfetzender Klamotten auch noch für schicke Soundtracks wie z.B. **Wing Commander** bekannt ist.

Überhaupt besitzen eigentlich alle kreativen Mitarbeiter von Trilobyte einen recht beeindruckenden computermäßigen Hintergrund. Graeme ist gebürtiger Schotte, begann seine Karriere mit einem Atari (die Umsetzung von **Pole Position** für dieses System geht auf sein Konto), wurde aus der Schule geworfen, weil er sich eine Woche 'freigenommen' hatte, um das Game fertig zu programmieren, und landete schließlich bei Virgin Games. Zusammen mit Rob, der sich auf einem Amiga die künstlerischen Brötchen verdiente (Grafiken für **Defender of the Crown**, **Rocket Ranger**, **Spirit of Excalibur**) und ab 1988 Art Director bei Virgin Games war, gründete er 1991 Trilobyte – weil bei Virgin damals noch niemand an die Zukunft des Mediums CD glauben wollte, wie Graeme breit grinsend erzählte. Ab 1995 wollen sich die beiden übrigens komplett von Virgin abnabeln und die neuen Games wie **DNA** oder **Dog Eat Dog** (Arbeitstitel) als eigenständiges Label auf den Markt bringen. Auch ein Spieluniversum über einen Kabelkanal ist geplant.

Eigene Tools

Hauptthema war natürlich bei allen Trilobytern das neueste Produkt, das Puzzlegame **The Xlth Hour**. Der Schauplatz, eine düstere viktorianische Villa, ist derselbe wie im siebten Gast. Nur ist die in den letzten sieben Jahren ziemlich verfallen und vergammelt, wie die Staub- und Schimmeltexturen auf den gerenderten Zimmerwänden toll zum



▲ Die Aufnahmen für das Spiel sehen den Arbeiten in Hollywood nicht unähnlich

Vorschein bringen. Auf der Suche nach Eurer verschwundenen Reporterkollegin streift Ihr dabei durch die 22 Räume des Hauses, das jetzt mit verfeinerten Gruseffekten und noch haarsträubenderen Soundeffekten aufwartet. James versprach, daß die 47 Puzzles (mehr als doppelt so viele wie im ersten Teil) diesmal logischer ausfallen und der Spielablauf freier sein wird. Vor allem könnt Ihr jetzt alle Räume sofort betreten, um dort Euer Gehirn auf Hochtouren zu bringen, Gegenstände einzusammeln und herauszubekommen, was der seltsame Hund mit der ganzen Geschichte zu tun hat, warum er Menschen zerfleischt und warum nicht einmal die Opfer zugeben, daß es ihn überhaupt gibt...

Nicht nur storymäßig hat sich einiges getan. Graeme (Lieblingsspiele: Theme Park, Myst und *Wumm*), der nicht nur Firmengründer, sondern auch begnadeter Programmierer ist, hat ein Tool entwickelt, mit dem Full-Motion-Video und vielschichtiger Sound ohne Qualitätsverluste in Computergrafiken eingebunden werden können, und das dazu photorealistische 3D-Render-Grafiken und Animationen mit vielen Texturen erstellt. GROOVIE heißt das Teil, das außer ungeheuren Kompressionsfähigkeiten auch noch eine weitere sehr praktische Einsatzmöglichkeit hat: Mit ihm kann die Grundversion eines Spiels problemlos auf andere CD-Systeme übertragen werden. Infolgedessen wird die elfte Stunde zu Weihnachten zeitgleich für PC-CD-ROM, MAC-CD, 3DO und Sony PS-X erscheinen (falls diese Maschine bis dahin bereits in vernünftigen Stückzahlen auf dem Markt ist). Die Arbeit, die der Regisseur und Hollywood-Veteran David Wheeler sich bei



▲ The long way home?

den Filmarbeiten gemacht hat, ist vor allem für High-End-Rechner gedacht, jedoch kann sich der Kauf des Games durchaus auch für langsamere Rechner lohnen, denn wenn Ihr das Game gelöst habt, dürft Ihr Euch die Videosequenzen, die sich diesmal sehr viel harmonischer in den Spielablauf einpassen sollen, als Einheit in einem 65-Minuten-Video genießen. Macht Euch aber auf etliche Schockszenen gefaßt, der Horror ist diesmal sehr viel greifbarer und brutaler als beim ersten Teil.

Trilobyte ist auf jeden Fall ein Label, das man im Auge behalten sollte – so viel war nach diesem Besuch klar.



▲ Viele Aufnahmen werden im Blue-box-Verfahren aufgenommen

EMP

Tel.: 0591-914311

Fax: 0591-914320

telefonischer Bestellservice

mon. - fre. von 9.00 - 18.00 Uhr

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 1721, 49803 Lingen

PC Spiele für je

10,- DM

Lord of the rings 2, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700119
Powermonger, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700121
Steel Empire, 5,25", (KD)	Art.-Nr.: 700122
Starbyte Super Soccer, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700058

PC Spiele für je

20,- DM

ATAC, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700075
B17 Flying Fortress, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700081
Bat 2, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700071
Castles, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700117
John Madden Football, 5,25", (E)	Art.-Nr.: 700118
Knights of the sky, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700038
4 D Sports Driving, 3,5"+5,25", (E)	Art.-Nr.: 700123
Pacific Island, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700073
Sensible Soccer 92/93, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700007

PC Spiele für je

25,- DM

Flight of Intruder, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700028
Zool, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700072
Battle Isle, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700156

PC Spiele für je

30,- DM

Football Manager III, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700004
Dogflight, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700013
Special Forces, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700074
Ancient Art o. War i. t. sky, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700080
Harrier Jump Jet, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700083

PC Spiele für je

35,- DM

Gunship 2000, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700084
Falcon 3.0, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700018
The Legacy, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700020
Body Blows, 3,5", (E)	Art.-Nr.: 700056
Mortal Kombat, 3,5", (DA)	Art.-Nr.: 700068
Silverball, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700077
Alien Breed, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700078
Terminator 2 (Arcade Game), 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700079
Cannon Fodder, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700188

PC Spiele für je

40,- DM

Goal, 3,5", (ML)	Art.-Nr.: 700045
Lands of Lore, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700047
Hand of Fate (Kyrandia2), 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700165
Beneath A Steel Sky, 3,5", (KD)	Art.-Nr.: 700192

Battle Isle Map Editor (KD)
(Battle Field Creator)

Genereller Editor für Battle Isle Hauptprogramm, Data 1+2

650147 Amiga 59,99 DM

Battle Isle 2 Scenery Disk I
Die Erben des Titan (KD)

750066 CD ROM 59,99 DM

Bundesliga Manager Hattrick (KD)

700217 PC 3,5"	89,99 DM
650043 A1200	89,99 DM
650151 A500	84,99 DM

FIFA Soccer (DA)

700069 PC 3,5" 79,99 DM

Hatrick (Ikarion - KD)

700175 PC 3,5"	89,99 DM
650109 A500	79,99 DM
650111 A1200	79,99 DM
750063 CD ROM	109,99 DM

Sternenschweif DSA 2 (KD)

700166 PC 3,5" 89,99 DM

Theme Park (KD)

650057 Amiga	69,99 DM
700055 PC 3,5"	89,99 DM
750065 CD ROM	109,99 DM

Tie Fighter

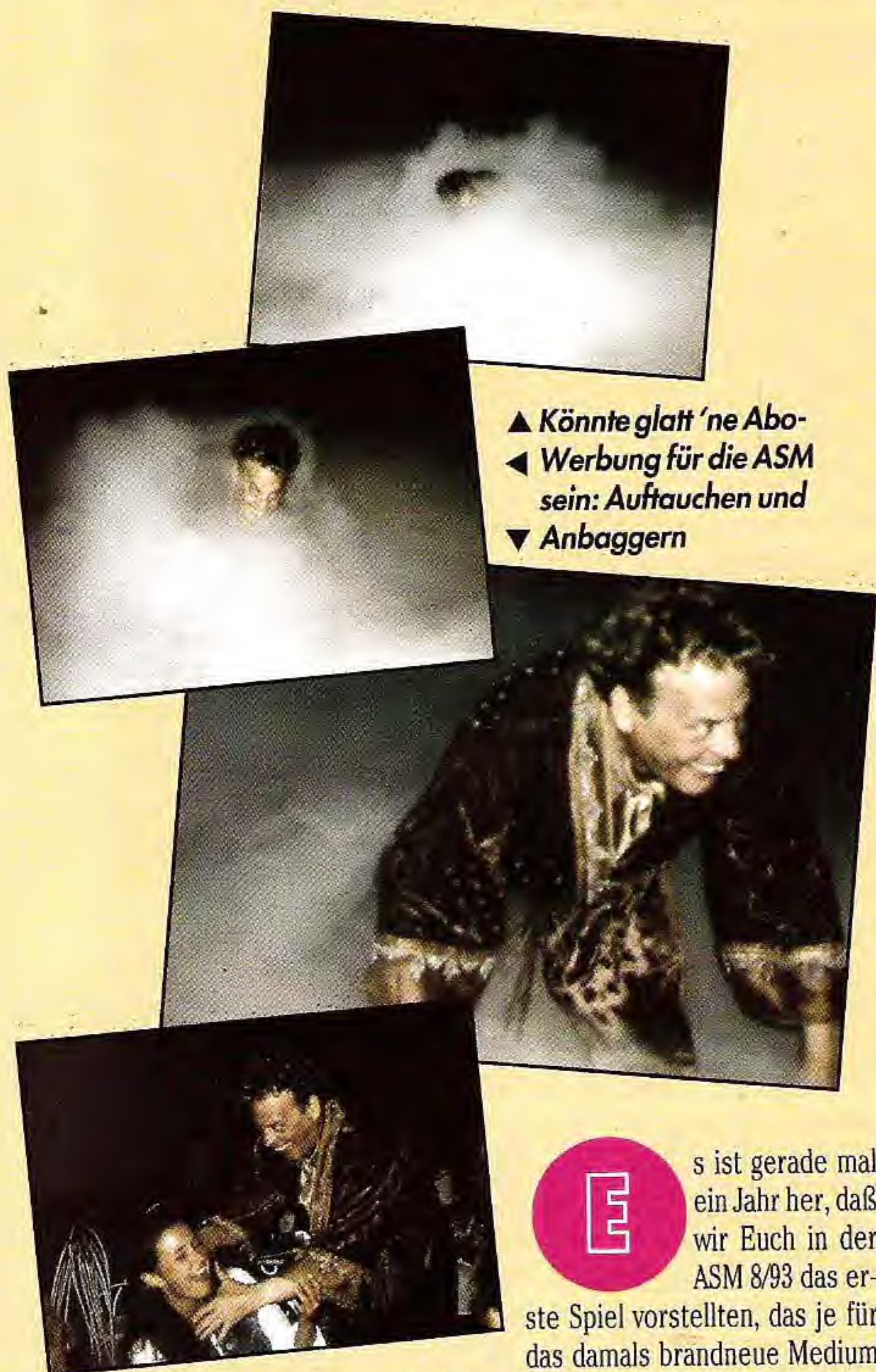
700214 PC 3,5" (D)	99,99 DM
700085 PC 3,5" (E)	89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorkasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual

Keine Feier ohne Meier – den doofen Spruch kennt ja wohl jeder. Und was bei langweiligen Partygästen zur Pein wird, bringt bei interessanten Gästen um so mehr Spaß. Virgin Entertainments Superhit THE 7TH GUEST ist so ein Dauerbrenner, der inzwischen auf unendlich vielen CD-ROMs anzutreffen ist und immer neue Freunde findet – seit neuestem auch auf dem CD-i. Ein Trip nach München war der Beweis.

Dauergast



▲ Könnte glatt 'ne Abo-
◀ Werbung für die ASM
sein: Auftauchen und
▼ Anbaggern

Es ist gerade mal ein Jahr her, daß wir Euch in der ASM 8/93 das erste Spiel vorstellten, das je für das damals brandneue Medium

CD-ROM geschrieben wurde. Fälschlicherweise zunächst als Adventure eingestuft – etwas anderes wurde von Virgin ganz einfach nicht erwartet – sorgte das beinharte Puzzlegame für glänzende Augen angesichts der (damals) irren Grafik, für klingelnde Ohren (der Sound ist auch heute noch absolute Spitzenklasse) und vulkanöse Wutausbrüche (die Puzzles haben es verdammt in sich!).

Bis es sich herumgesprochen hatte, daß die mysteriöse Geschichte um den mörderischen Spielzeugmacher Henry Stauf und sein gespenstisches Spukhaus 'nur' als Dekoration für die 20 hirnerweichenden Denkspiele dienen sollte, mußte das Game reichlich herbe Kritik ein-

stecken. Von extrem tollem und extrem teurem Grafikdemo ohne Gameplay war da zum Beispiel die Rede. Zu Unrecht, wie sich wenig später herausstellen sollte. Aber egal, das alles konnte den Siegeszug des CD-Spiels nicht aufhalten: Inzwischen wurden mehr als 500.000 Exemplare verkauft – eine Zahl, von der die meisten Spielehersteller nur träumen können –, und ein Ende des Siegeszuges ist nicht abzusehen.

Zu Gast bei Philips

In Anbetracht der aufwendigen Technik (das Spiel kommt auf zwei CDs daher) war an eine Umsetzung für andere Systeme nicht zu denken – bis Philips aufmerksam wurde und sich die Rechte für die CD-i-Version sicherte. Einen solchen Dauerbrenner darf man einfach nicht anbrennen lassen, und so wurde jetzt stolz eine brandneue Ausgabe des siebten Gastes aus der Taufe gehoben, ein Jahr nach dessen Geburt.

Das große Ereignis fand stilecht in München auf dem Gelände der Bavaria-Filmstudios statt, komplett mit Spukvilla, Totenköpfen, viel Trockeneisnebel und irre kicherndem Mr. Stauf. Klar, daß Eure ASM mit dabei war und Game wie Party genauestens unter die Lupe nahm.

Im dezent verdunkelten gruseligen Plüsch-Wohnzimmer der Villa ging unter brütender Hitze zunächst einmal das große Rätselraten los: Wo sind die Stühle? Hüfttief in wabernden Nebelschwaden watend, war der erste Stolperstein ein (ziemlich unsichtbares) Krokodil, der zweite ein paar Schuhe Größe 46 (hallo Thorsten, oder war es doch Hucky, oder vielleicht der faszinierende Unbekannte mit den Glubschaugen?) und schließlich drei Treppenstufen, die die Besucher mit der Nase auf die elegant geschwungenen und viel zu wenigen Sitzmöbel stießen.

Einen echten ASM-Redakteur kann das jedoch alles nicht erschüttern, denn der bzw. die hat in der Zwischenzeit nach sieben Stunden Anreise bereits einen wegen Waldbrand tierisch verspäteten ICE, einen platten Reifen und eine Odyssee übers Filmgelände hinter sich (Mei, do derfen's abba net durch, do wird grad a neicher Film draht...). Für Atmosphäre und beste Laune war also reichlich gesorgt.

Eines muß man den Jungs von Philips echt lassen: Sie scheinen tatsächlich alle Schwachpunkte ausgemerzt zu haben, die The 7th Guest geplagt haben. Der erste Hammer war, daß alle Texte deutsch übersetzt wurden. Dazu muß man wissen, daß das Spiel fast nur gesprochene Dialoge enthält – von wenigen Menüs einmal

abgesehen – und daß des Englischen unkundige Spieler deshalb bei der Urversion ganz schön im Regen standen. Die Texte der deutschen Version wurden von professionellen Schauspielern gestaltet und stehen der englischen in puncto Atmosphäre in nichts nach. Auch die Worträtsel wurden übersetzt, wofür man nur dreimal laut und deutlich danke sagen kann.

Ruckeln? Was ist das?

Phantastisch war aber vor allem, was da über den Großbildschirm (hey, it's a Sony!) flimmerte. Zwar könnt Ihr Euch auch in der CD-i-Version nicht frei in den



▲ Destruktive Zitronentorte:
"Mit jedem Stück kommt man
dem Grabe näher..."



▲ Action pur: Wer konnte, durfte
den "Siebten Gast" bis Mitter-
nacht spielen

Räumen bewegen, dafür aber das sauberste Scrolling bewundern, das es je auf einem CD-basierenden Prog gegeben hat. Hier zeigt das System echt, was in ihm steckt. Im direkten Vergleich mit der PC-CD-ROM-Version kann man da nur noch mit den Ohren, äh, Augen wackeln.

Während der anschließenden Party, auf der eine irre süße Nachbildung der knatschgrünen Zuckergußorte aus dem Spiel serviert wurde (samt grinsenden Marzipan-Schädeln und Grabsteinen aus Schokolade), waren alle Monitore dicht umlagert, auf denen The 7th Guest zu sehen und zu spielen war. Und wenn die Ausdauer, mit der bis tief in die Nacht gefachsimpelt und gepuzzelt wurde, ein Indikator für die Attraktion des Spiels ist, dann hat die Firma Philips am heißesten Tag des Jahres auch ihr heißestes Game des Jahres vorgestellt – und einen neuen Dauergast fürs CD-i.





Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!

ASM Jahresabo 79,20 DM

100%
PREISWERT

100%
SCHNELL



Wenn Du ASM
abonnierst,
sparst Du
einen Batzen
Geld!

Wenn Du ASM
abonnierst,
bist Du up to
date – schneller
als Deine
Freunde.

Wenn Du ASM
abonnierst,
verpaßt Du mit
Sicherheit keine
einzige Ausgabe
und erhältst
somit ein lücken-
loses Nach-
schlagewerk.

Der 3. Versuch

Dies ist mein dritter Versuch, ein Replay-Vorwort zu schreiben. Nicht, daß ich die beiden Vorgänger in den Wind geschossen hätte, im Gegenteil. Sie handelten von eben jenem Wind, der hier im Büro fehlt. Sie handelten von hohen Ozonwerten, ausverkauften Ventilatoren, Jürgens Vorschlag, mich an eine Wand zu stellen und dagegen zu pusten, um mir so eine "Brise" zuzuführen – doch irgend jemand von der Baustelle gegenüber war dagegen. In beiden Fällen schienen die Arbeiter nämlich an eine Stromleitung gekommen zu sein, die den nötigen Lebenssaft für meinen Pee-Zeh liefert. War dies ein Zaun mit dem Winkpfahl, daß Euch das eigentlich geplante Thema gar nicht interessieren könnte? Wußte man da drüben, daß ein kleiner Redakteur im Schweiß seiner Achseln über einem höchst anspruchsvollen Text brütet? Oder war es einfach eine neue Form der Beschäftigungstherapie? Das eigentliche Phänomen ist aber, daß Stefan drüben fröhlich weitertippte, als sei nichts geschehen. Aber ich tröste mich mit dem Gedanken, daß es ja schlimmer hätte kommen können, z.B. mitten in einem Spiel oder so. Eines ist mir jetzt jedenfalls klar: Ohne Strom geht heutzutage nichts mehr, nicht einmal dieses Replay-Vorwort. Es würde mich auch nicht wundern, wenn nachher die Batterie meines GSI leer wäre. Mit einem Gruß an alle Opel-Fahrer verbleibe ich Ever Klaus

Inhalt	Seite
Pirates! Gold (Mac)	77
Chessmaster 3000 (Mac)	77
Heimdall 2 (A1200)	78
Out to Lunch (A1200)	78
Fields of Glory (A1200)	78

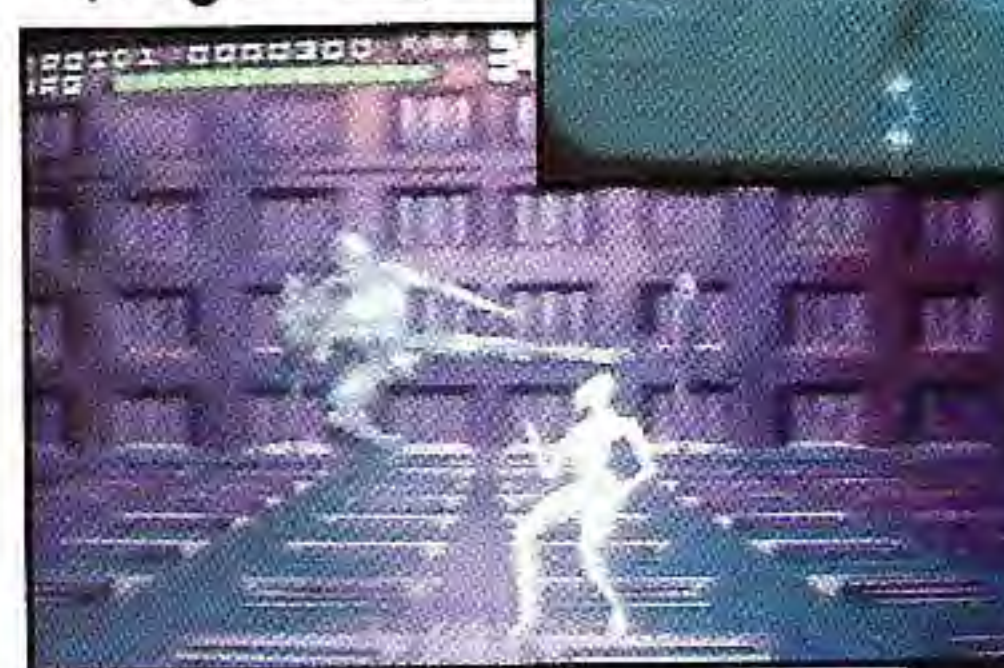
Replay-News

Seit rund einem Jahr kündigen wir *Rise of the Robots* für den PC an. Das fertige Spiel ließ bisher auf sich warten, aber Mirage versprach: Bei der ECTS in London werden wir es endlich spielen können, Release Date sei im November. So weit, so gut, doch mit der PC-Version werden auch gleich die Umsetzungen für Mega Drive und SuperNes erscheinen – und die gehören nun einmal in die Replay-Rubrik. Die Bilder sollen Euch Appetit machen. Mir bleibt nur die Hoffnung, daß ROTR nicht erst im November 1995 erscheint...

Im nächsten Heft dürften Amiga-Fans (hoffentlich) auf ihre Kosten kommen: *Zeppelin* (Ikarion) und *Rüsselsheim* (Impressions) sind für die Freundin umgesetzt worden.

Last but not Greger sei noch gesagt, daß *Turrican II* – PC noch immer nicht in unseren gierigen Händen ist. Mal sehen, ob *Rainbow Arts* ein Herz für arme Tester hat und uns (und natürlich Euch) beim nächsten Mal eine große Freude macht, denn allem Anschein nach wird dieses Teil zu einem der besten PC-Actiongames des Jahres. Abtrinken und Tee warten.

*Rise of the
Robots
(Mega Drive)*



▲ *Rise of the
Robots
(SuperNes)*



119,95 DM, Test in: **ASM**
9/93 (PC), Hersteller: **Micro-**
prose, England, Muster von:
Die Cassette.

(Mac)

Für alle Möchtegern-Piraten hat Microprose inzwischen den Strategieknüller **Pirates! Gold** auch auf den Mac umgesetzt. Also los, Segel gesetzt, Säbel gewetzt und in See gestochen.

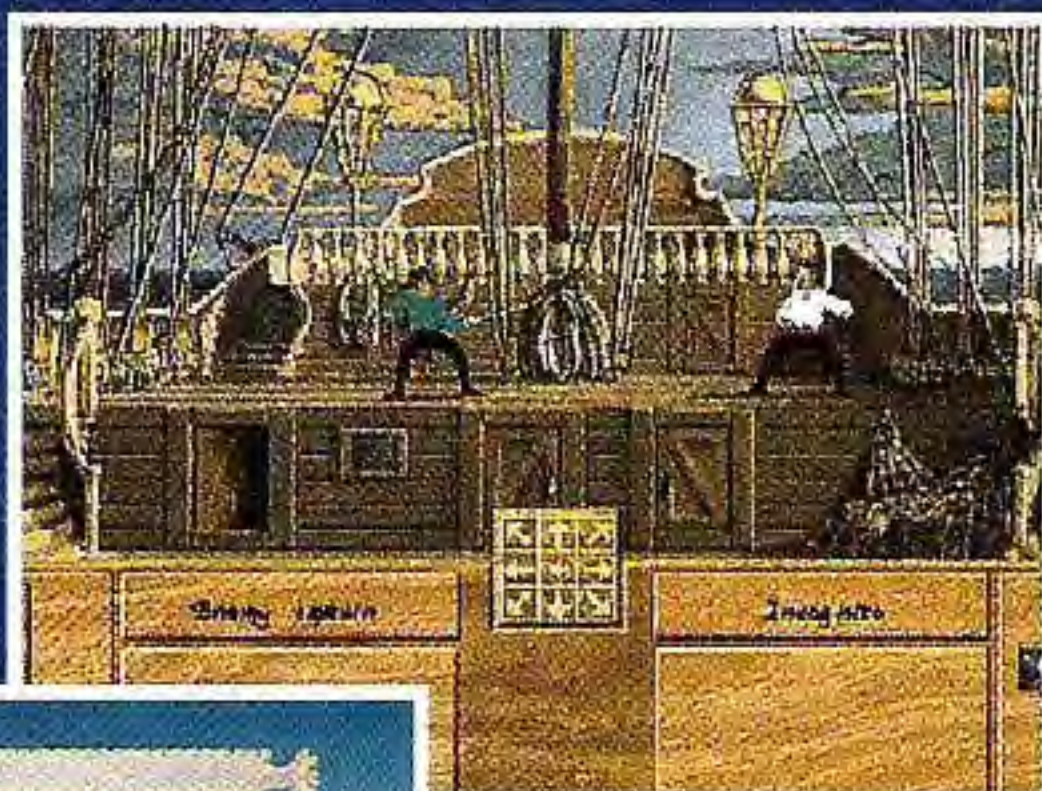
Ziel des Spiels ist es, aus bescheidenen Verhältnissen kommend, Glück und Reichtum in der Karibik zu suchen und zu finden. Eure Kaperfahrten macht Ihr in der Zeit zwischen dem 16. und 17. Jahrhundert n. Chr.

Nachdem Ihr Euch entschieden habt, eine neue Karriere als Freibeuter zu starten, könnt Ihr eine von vier

historischen Epochen auswählen, in denen Ihr um Ruhm, Rum, Ehre und Gold kämpfen wollt.

Als nächstes müßt Ihr Eure eigene Spielfigur kreieren, indem ihr Euch einen Namen, eine von vier Nationalitäten und besondere Fähigkeiten gebt. Dann gilt es noch den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen und los geht's.

Jeder Spielstand ist speicherbar, be-



▲ **En garde!**

◀ **Von hier startet Ihr Eure Expedition**



▲ **Eine Seeschlacht, die ist lustig...**

reits errungene Erfolge gehen also nicht verloren.

Eine zweite Spielart ist auch noch möglich: Es gilt, eine berühmte Expedition nach großen Vorbildern wie Sir Francis Drake anzuführen.

Pirates! Gold wird auf 6 Disketten geliefert, benötigt 4 MB RAM und 14,5 MB Speicherplatz auf der Festplatte. Das deutsche Handbuch ist sehr ausführlich und enthält am Ende ein Kapitel mit tatsächlichen geschichtlichen Ereignissen. Grafik und Sound sind gut gelungen, rundherum ein Spiel, das allen Mac-Piraten zu empfehlen ist. ■

Dirk Anhof



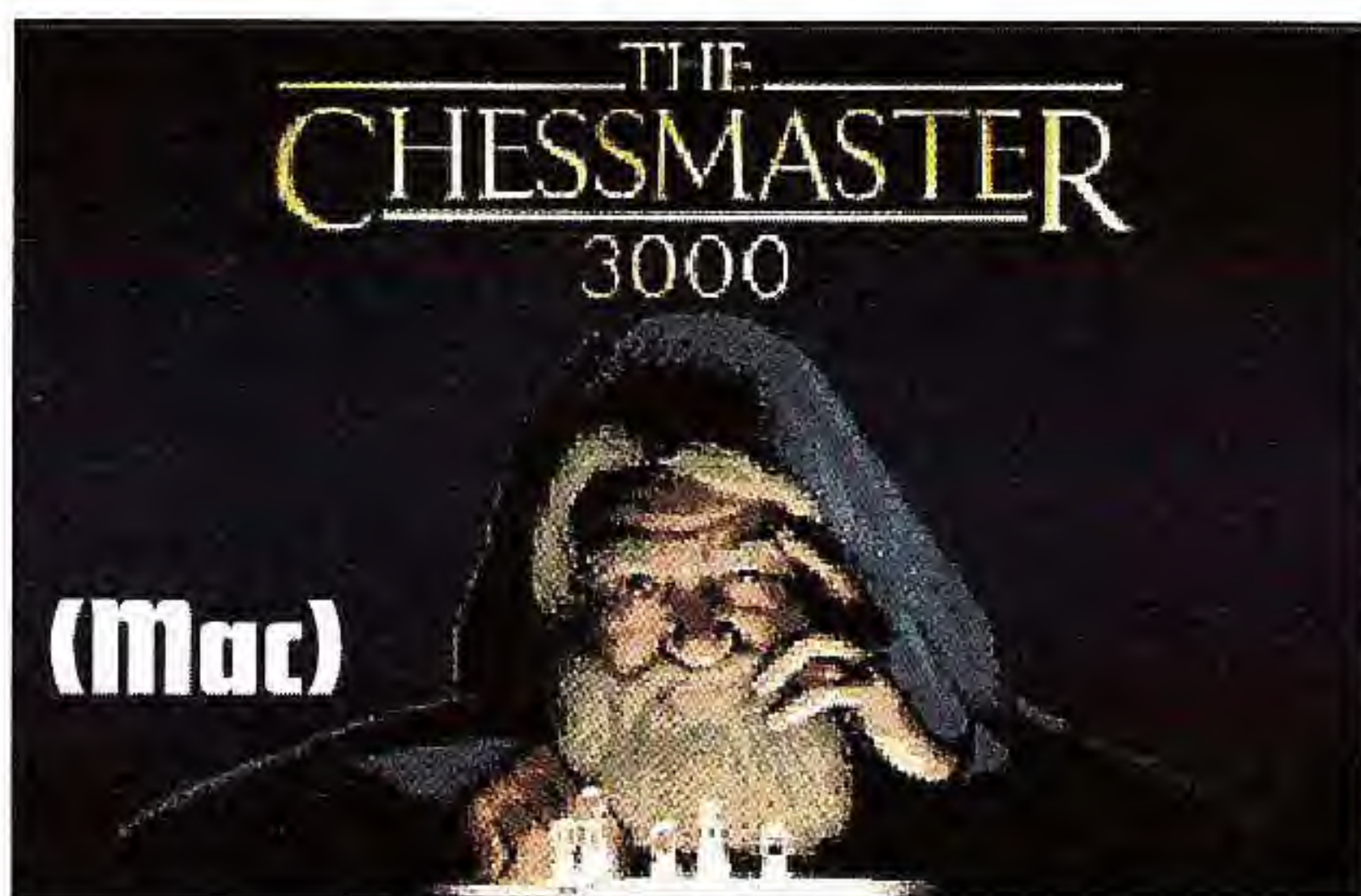
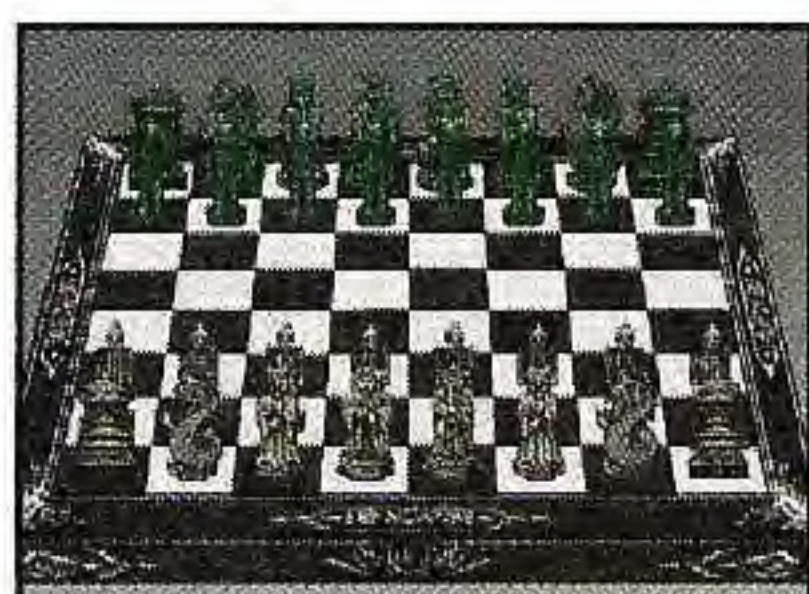
Urteil: 10

GUT

109,95 DM, Test in **ASM**
3/92 (PC), Hersteller: **Mind-**
scape, Muster von: **Die Cas-**
sette

Ebenfalls für den Mac wurde das Schachprogramm **Chessmaster 3000** von den Jungs von The Software Toolworks konvertiert.

Für alle Mac-Anwender, die auch Schachliebhaber sind, empfehlen wir **The Chessmaster 3000** von Mindscape. Dieses Schachprogramm bietet eine Vielzahl von Optionen, die es zu einem wahren Schmankehl machen. Für Anfänger ist eine hervorragende Lernoption vorhanden. Weiterhin kann man Blindschach spielen oder an einem Turnier teilnehmen. Es ist möglich, alle Spielzüge zu notieren, und die Bedenkzeit kann frei definiert werden. **The Chessmaster 3000** bietet mehr als 150 klassische Spiele

**(Mac)**

▲ **Vier verschiedene Schachbretter stehen in der 3D-Darstellung zur Auswahl**

von den berühmtesten Schachspielern wie Karpov oder Kasparov, um nur zwei zu nennen. Grafisch hat CM 3000 auch einiges zu bieten: Man kann zwischen einem Schwarzweiß- und einem 256-Farben-Modus wählen. Es steht natürlich außer Frage, daß das Spielfeld in einer 2D- oder 3D-Darstellung präsentiert wird. Es besteht die Möglichkeit, sich zwischen dem Standard-Brett oder drei anderen Layouts zu entscheiden. Der Sound ist der einzige Wermutstropfen des Programms, es gibt schlichtweg keinen. Da hätte man, wie bei der PC-Version, zumindest einen Jingle nach jedem Zug programmieren können.

The Chessmaster 3000 läuft auf allen Mac II, LC, Performa, Centris und Quadra mit System 7.0 oder höher. Es benötigt etwas mehr als 3 MB Festplattenspeicher und 2 MB RAM. Besitzer eines Mac Plus, Classic oder Powerbook 100 können dieses Programm leider nicht nutzen. ■

Dirk Anhof



Urteil: 9

GUT

Fields of Glory

(A1200)

ca. 90 DM, Test in: ASM 10/93 (PC), Hersteller: Microprose, England, Muster von: Microprose Deutschland.

Na ? Auch nicht im Geschichtsunterricht aufgepaßt? Dann wird's aber Zeit. Nehmen wir zum Beispiel Napoleon... nein, nicht den Hochprozentigen!!!

Nun macht "Old Nappy" auch den A1200 unsicher. In Fields of Glory kämpft Ihr die ruhmreichen Schlachten berühmter Feldherren nach, darunter besagter Napoleon "Nappy" Bonaparte. Microproses Strategiespiel für kleinwüchsige Angriffstaktiker macht auf dem A1200 eine ganz gute Figur.

Das Spiel steht der PC-Version grafisch in nichts nach und kommt auch von der Geschwindigkeit her gut weg. Wie bei der PC-Version



▲ Tourismus auf Nappy-Art...

fängt man irgendwann zwischen Waterloo und Elba an und muß durch taktisch kluge und richtige Züge seine Armeen so positionieren, daß sie die gegnerischen Armeen schlagen können. Der Computer übernimmt den Gegenpart und macht einem das Leben schwer.

Das Spiel ist für die Harddisk gedacht und wird mittels Maus gesteuert. Zu bemängeln gibt es nichts, außer dem Thema. Aber dazu sage ich nichts mehr.



Urteil: 8

ANNEHMBAR

Out to lunch

(A1200)

ca. 70 DM, Test in: ASM 11/93 (SNES), Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Hersteller.

Sie konnten es nicht lassen. Pierre le Chef, der Chefkoch vom Dienst, darf nach etwas längerer Zeit jetzt auch das Gemüse auf dem A1200 jagen.

Nachdem sich Klaus mit der Super-NES-Version herumgeschlagen hat (das heißt "Out to..." und nicht "Out for...", du Nase!), darf ich mich nun mit der Amiga-Version vergnügen. Zuerst zum Technischen: Es ist bunt, es ist hübsch gezeichnet, es sieht auf den ersten Blick



▲ Geh doch nach McDongles, Pierre!

wie ein Knüller aus. Aber ach... – die Super-NES-Version läßt grüßen: Der Spielwitz wurde anscheinend in England auf dem Bahnhof vergessen – und da liegt er nun und weiß nicht, warum er da liegt.

Man muß also zuerst das Netz und das "F" finden, dann hetzt man hinter den Zutaten her. Das macht man in Level 1, das macht man in Level 2, das macht man in Level 3, das macht man... in Level 127, falls es das gäbe und ich so masochistisch veranlagt wäre, um bis dahin vorzustoßen. Aber nee, is' nich'.

Hätte Mindscape ein bißchen mehr Action eingefügt, wäre das Teil ein "Tip des Monats" geworden, so wird's nur ein "Eigentor des Monats".



Urteil: 3

MANGELHAFT



(A1200)

79,95 DM, Test in: ASM 9/94 (Amiga), Hersteller: Core Design, England, Muster von: Bomico.

Heimdall, der Wikingergott mit den Hörnern auf dem Helm und dem Schwert im Gürtel, darf in einer Extra-Version auf dem A1200 Loki und seine wilden hakratischen Krieger jagen.

Wie schon bei der "normalen" Version geht es auch hier kräftig zur Sache. Die A1200-Version besitzt im Gegensatz zur normalen Amiga-Version wieder mal mehr Farben, die 256-Farben-Palette macht sich hier doch bezahlt. Außerdem wurde das Spiel an die neueren Prozessoren ange-



▲ Tjå, wie domohls in Heithabu, nöch?

paßt. Heimdall 2 für den A1200 hat allerdings wieder den gleichen Fehler wie seine "Norm-Version": Die Festplatten-Installation hakt. Man benötigt ein paar Minuten und etwas Kenntnis des Amiga-OS, um das entstehende Chaos zu entwirren. Von der Diskette zu spielen, empfiehlt sich allerdings nicht unbedingt, da man sonst acht Stück wechseln darf. So etwas muß ja nicht unbedingt sein. Ansonsten gibt es an der A1200-Version nichts auszusetzen: farbenfrohe und detailreiche Grafik, ein gut gelungener Sound, gutes Gameplay in einem mit Action durchsetztem Rollenspiel-Adventure.



Urteil: 11

SEHR GUT

20000

CD-ROM-POOL

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Sound • **Image** • **Video** • **Audio** • **Software** • **Games** • **Pegasus**, neueste
Exklusiv • **Double-Lusty** • **Sweet Cheeks** • **Image Library** • **CD-MORPH** • **Top 101** • **49er Windows** • **Games** • **Pegasus**, neueste
als 2300 CDs • **im Angebot** • **ab DM 9,- im Angebot**

CD-ROM Hardware
knallhart kalkuliert

8 CD-ROMs
sämtliche
Preise und mehr als
5 GIGA-byte
Software in unserer
MAILBOX
Bremen 04203 / 79386
9600-14400 BPS N/8/1

24 Stunden

ONLINE

Software-Versand ab DM 80,-
Bestellwert kostenfrei.
Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!

28844 Sudweyhe
 Sudweyher Straße 121
 Telefon 04 203 / 79 801
 Fax 04 203 / 79 802
 Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,-
 Bestellwert kostenfrei.
 Versand nur per Nachnahme.
 Alle Angebote freibleibend.
 Bitte Katalogdiskette anfordern!

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
 PC C-64/128
 SEGA CD-ROM
 AMIGA CD 32
 NINTENDO uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich
 unsere **GRATIS-INFOS** an.
 Bitte unbedingt Ihr System angeben !

Versandzentrale:
DATA HOUSE
 Inh. Kai-Uwe Dittich
 Husumer Straße 13
 34246 Vellmar

NEU! NEU! NEU!
 Ladengeschäft und
 Commodore-Service
 Am Anger an der B84
 99947 Kirchheilingen
 Telefon: 0561 - 825110 Fax: 827055

40000

NEWS SOFTWARE

Großhandel
für Computerspiele
& CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
 Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
 Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544



*** JETZT IN HANNOVER ***
DER LADEN FÜR COMPUTERSPIELE
IM IHME-ZENTRUM

 * PC * CD-ROM * AMIGA * SNES *
 * SEGA MD * HARDWARE *

*** ACHTUNG HÄNDLER ***
FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE AKTUELLE
HÄNDLERPREISLISTE AN. (GEWERBENACHWEIS)

 * PC * CD-ROM * AMIGA * SNES *
 * SEGA MD * HARDWARE *

*** IHMEPLATZ 5 * 30449 Hannover ***
TEL./FAX. 0511 / 443234

Neuer Katalog! (84 Seiten)

Brettspiele, Rollenspiele, Bücher,
 Strategiespiele, Magazine, Zinnminiaturen,
 Farben, Pinsel, SF-Bausätze, Software,
 Hardware u.v.m.

PLAYSOFT Teichweg 6, 35043 Marburg
 Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
 Inh. Robert Elmshäuser Neuer Katalog gegen 5,- DM in Briefmarken
 TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR Inc.

80000

★ STONYSOFT ★ Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128
 Über 11000 Programme:
 Anwender: Textverarb.,
 Verwaltung, Datenbanken,
 Grafiksoft, zahlr. Utilities...
 Spiele: Action-/Arcade,
 (Grafik-) Adventures, Stra-
 tegiespiele, Simulationen...
 Lernprogramme aller Art
 GEOS- u. 128er-Software!

PC (MS-DOS)
 Erlesene Auswahl der ca.
 8000 besten Titel aus allen
 Anwendungsbereichen.
 Drucker/DTP/Grafik/CAD/
 Verw./Büro-/Branchen/
 DFÜ/Hobby/Lern/Utilities
 aller Art... → besonders
 gepflegte Auswahl an
 SPIELEN!

Nur 1,30 bis 1,65 pro
 voller Disknummer!

Nur 2,- bis 2,50 pro
 360k-5,25"-Diskette!

C-64/128-Gratiskatalog
 anfordern bei:

Gedruckter (!) PC-
 Gratiskatalog bei:

STONYSOFT

Wir sind ein
 zuverlässiger
 Partner in
 Sachen Software
 Testen Sie uns!

Stonysoft
 Inh.: Günther Steinle
 Beethovenstr. 1
 87727 Babenhausen
 Tel.: (0 83 33) 12 75
 7:30-20:00 Uhr
 Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
 PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST -
 Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega
 Drive - Game Gear - CD 32 - Sega Master
 System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM
 Mega CD - Super NES - MAC CD.

KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN
 für
 PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!

Firma TOPSOFT
 Postfach 4, 82336 Feldafing
 Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

Auf VHS Videokassette:
Jurassic Park Der Kinoerfolg 1993 48,95 DM
Walt Disney's Aladdin 48,95 DM

Nachfüllset für HP DeskJet
 für Patrone 51626A (Station und 3 Refills) 95,- DM

Kopierpapier 6,95 DM
Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten

Dies ist nur eine kleine Auswahl
 unserer umfassenden Produktpalette.
 Wir bieten Ihnen:

- Software (auch Low-Price Software für Amiga und PC)
- Videos
- Musik
- Büromittel
- MANGA - Filme

Fordern Sie unser Angebot mit Angabe der gewünschten
 Systeme oder Sparten kostenlos und unverbindlich an!

Händleranfragen erwünscht Einige Artikel dieses Angebots waren bei
 Drucklegung noch nicht verfügbar.

HOTLINE: MO-FR. 19.30 - 21.00 UHR

ZHO Versand GBR
 Groß- und Einzelhandel
 Rotkreuzstr. 5 * 85354 FREISING
 Telefon: (08161) 8 81 32
 Telefax (08161) 6 75 61

90000

Jcehouse - Computer - Systeme

EINSTEIGER PC DM 1299,-

486 mit 40 MHz (VLB-Board) - 210 MB HD - 4 MB RAM
3,5" LW - Super-VGA-Karte 1024 * 768
Kontrollier mit I/O - Minitower - Tastatur

POWER PC DM 1499,-

486 VLB-System 256 KB Cache - 4 MB RAM - 3,5" LW
260 MB HD - 1 MB VLB VGA KARTE (1280 * 1024)
VLB-Controller - Tastatur - Minitower o. Desktop

mit CPU 486 DX 40 oder 486 SX 50 DM 1499,-

mit CPU 486 DX 50 DM 1599,-

mit CPU 486 DX 66 DM 1699,-

mit CPU 486 DX 80 DM 1899,-

Aufpreise

Super-VGA-Monitor DM 469,- Double-Speed CD-ROM DM 279,-

260 MB HD auf 345 MB + DM 50,- 260 MB HD auf 420 MB HD + DM 99,-

Soundkarte mit Boxen DM 119,- Streamer 250 MB DM 349,-

Umbau Ihres 386er zum

486/40 MHz DM 499,-

486/66 MHz DM 699,-

Weitere Systeme und Artikel auf Anfrage
Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Versand Nachnahme

Tel: 0911 - 50 54 63

Computerspiele

MAGIC

Breitenfeldstrasse 46 - 91126 Schwabach - Telefon 0911/640241, Fax 0911/647895

Auszug aus unserem Angebot:

	CD	3,5"	Porto	frei II
1. Theme Park	89,-	79,-		
2. Ultima 8	89,-	89,-		
3. Megarace	69,-			
4. Anstoss World Cup	89,-	55,-		
5. Fifa Soccer		69,-		
6. Outpost	79,-			
7. Pizza Connection		82,-		
8. Tie Fighter		89,-		
9. Der Patrizier		39,-		
10. Betrayal at Krondor		79,-		
11. Across the Rhine		99,-		
12. Bundesliga Manager Hattrick		85,-		

Preise incl. Porto und Verpackung. 1. Lieferung per Nachnahme, alle weiteren Lieferungen auf Rechnung. Preisliste kostenlos anfordern !!

Österreicher

POSTSPIELE!

Es gibt Spiele, die spielt man allein,
es gibt Spiele, die spielt man mit anderen,
und dann gibt es die Postspiele!

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST,
EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder
LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In
unseren Spielen geht die Post ab.

Warum immer nur mit/gegen Computer
spielen? In unseren Partien tummeln sich
bis zu 200 Spieler. Also anrufen oder eine
Postkarte schreiben und unser Gratisinfo
mit Gratisregelwerk anfordern, natürlich
unverbindlich. Wir
starten ständig
neue Spiele.



SSV Klapp-Bachler OEG

Postfach 1205b

A-8021 GRAZ, A-0316/919327

Fax A-0316/910318, BBS A-0316/9193274

BIETE SOFTWARE

AMIGA

AKTUELLE TOPGAMES!! Originale!

Cannonfodder 30,-, Goal 30,-, A320
35,-, Silent Service 235,-, Gunship 2000
35,-, Anstoss (AGA) 35,-, Lothar Mat-
thäus 30,-, Uridium 2 30,-, Der Cou
35,-, The Chaos Engine 30,-, Over-
drive 30,-, Turrican-Paket 1, 2 und 3
50,-, Seek+Destroy (AGA) 30,-,
Whales Voyage (AGA) 35,-, Frontier -
Elite 2 40,-, Tel.: 069/652323

Amiga Originale (120 Games) zu
erfragen bei Andy, Anstoss, Worldcup
Editor, Sim City, Pang, Christoph Co-
lumbus usw. Tel. 07173/12162 Abends
ab 18 Uhr

Amiga, ca. 50 Originalspiele! Original-
verpackung, virenfrei, mit Anleitung,
Top-Zustand! Kostnl. Liste bei: J.
Graudenz, Blindschacht 16, 45968
Gladbeck, Tel.: 02043/34532 ab 18
Uhr, Supergünstig!

Erotik & Humor, Balsam für die Seele.
Ich löse meine Erotik-Sammlung auf. Je
Disk 2,50! Kennwort: Lachen ist
Trumpf. Kein Schweinskram, M. Gake,
Lepsiusstr. 80, 12163 Berlin

Amiga, ca. 50 Originalspiele! Original-
verpackung, virenfrei, mit Anleitung,
Top-Zustand! Kostnl. Liste bei: J.
Graudenz, Blindschacht 16, 45968
Gladbeck, Tel.: 02043/34532 ab 18
Uhr, Supergünstig!

ST

Verkaufe für Atari ST: Black Gold 30,-;
Dr. Doom's Revenge 20,-; Football
Manager Worldcup 20,-; Bombfusion
10,-, Rudy Schmitz, Lübsrather Str. 60,
41469 Neuss

Verkaufe 3D-Construction Kit 1&2 für
je 40 DM und Cadaver für 30 DM! Alles
zusammen nur 100 DM!! Tel.:
07725/545 (Sebastian)

PC

Verkaufe PCSPi. St. 40,- 12 St. 300,-,
Tel.: 069/307663 ab 18 h, fragt nach
Michael Gild, das ganze Jahr

Star Trek Club Vellmar - alles für PC.

Star Trek - Next Generation - DS9.
Hunderte von Grafiken in vielen
Formaten. Außerdem Sounds und
Spiele. Katalog bei Marco Steinmetz,
Triftstr. 24, 34246 Vellmar

RAPTOR/CD-ROM 50,-; NAM 35,-;
DOOM 50,-; Flashback 35,-; Ci-
vilisation 35,-; Pushover 30,-; Pinball
Dreams 40,-; Prince of Persia 2 40,-;
evtl. Tausch o. kompl. 200,-. Tel. u.
Fax: 05384/1760. Alles originalverp.

CD-ROM: verkaufte Mega Race 60 DM
und Outpost für 90 DM. Beide
zusammen für 130 DM. Telefon nach 16
Uhr: 0511/561753 (auch Fax).

Verkaufe für PC: Der Patrizier (60 DM)
und OutRun (10 DM), zusammen 65 DM
Tel.: 07457/1537 (Stephan)

PD/SW Katalogdiskette kostenlos
Tel.: 02191/666263 Mo-Do ab 16 Uhr G

Verkaufe PC-Originale: Sam &
Max 50 DM, Der Patrizier 40 DM, Die
Siedler 70 DM, Swotl 40 DM und Sim City
2000 60 DM. Anrufe ab 18 Uhr. Tel.:
08191/47761 (Dirk)

Verk. PC-Originale: TFX, Silverball,
Subwar 2050, Police Quest 4, Die
Siedler, alles in VHB, anrufen unter Tel.:
07822/7056 (Ralf) & Tausch

Das schwarze Auge 40 DM, Might +
Magic IV 35, Ishar II 35 DM, Wizardry 7 35
DM, Elvira 10 DM; Michael, Tel.: 07425/
7809 ab 13 Uhr

Verkaufe Original-PC-Spiele: Rollen- +
Strategiespiele. Tel.: 07321/63824

Ältere u. neue PC-Spiele: GOB 3, Alone
in the dark, XWing, The incredible
Machine, Castles, FMP und andere.
Suche Special Forces u. GOB 1. Auch
Tausch. Christer Papenheim, Tel.:
06302/7896 nur nachmittags.

FIFASoccer, Lothar Matthäus, Anstoss,
Formula one GP je 45,-; BMP 2.0, Atari
N, X-Wing-Upgrade, Startrek je 30,-; Ch.
Thomas, 99765 Heringen, Nr.98

Verk. PC-Originale: SAM'n MAX, Battle
Isle 2 dt., Privateer + Speech je 60,- DM,
Tornado dt. 50,- DM. Suche auch
Rollenspiele. Tel.: 08503/1210 (Jan) ab
16 Uhr

ANDERE

Computer-Shop-Paetz in 13585 Berlin
Tel./Fax 030/3756013, Schönwalder
Str. 65, Spiele PC/Amiga G

Lernprogramme Rechen-, Geometrie-, Vo-
kabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl.,
franz., span., ital., lat.) ab 4,50 DM
Gratisinfo von: I. Thurm, Postfach 1671,
73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709 G

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verkaufe A-500 mit 1 MB, TV-Modu-
lator, Handbüchern + div. Software +
Joystick Maus VB 400 DM Tel.:
06507/2771 (Andreas)

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.:
02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.:
02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.:
02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.:
02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.:
02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör Tel.:
02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör Tel.:
02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.:
02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.:
02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.:
02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für
Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Drucker 124 Citizen 350 DM
Tel.: 02624/6435

Amiga 500 1 MB Monitor 1084S ca. 250
Disks, 120 Originale + viel Zubehör, NP
ca. 10000, VB 3500,-, Tel.: 07173-
12162, abends ab 18 Uhr für Andy

Kleinanzeigen

Verkaufe Monitor Commodore 1084S, neuwertig, nur 1 Woche gebraucht. Komplett mit Handbuch und Kabeln. VB 400DM. Tel.: 02151/797217

Verkaufe A500 1 MB Monitor 1084S, 250 Disks, 120 Original-Games + viel Zubehör, Neupreis ca. 10000 DM, VB 3500,- 07173/12162 abends. Melde Dich bei Andy. Nur komplett abzugeben.

Amiga 500, 1 MB RAM;-Erw., Farbmon. 1084S, Blizzard Turbokarte: 4 MB RAM, 14 MHz, 512 KB-Shadow-RAM, SCSI-Harddisk 120 MB, 25 org. Spiele, 50 Disks, 2. LW, 07475-7142

Verkaufe Amiga 1000, 1 MB Speicher, Farbmonitor 1084, 2. Laufwerk, ca. 250 Disketten, Bücher, Spielanleitungen und viele neue Original-Spiele, Tel.: 02595/9310

PC

Verkaufe: SoundBlaster und Galaxy-karte für PC incl. Software, Spiele (MAD-TV, Monkey-Island), Aktivlautsprecher und Kabel. Anrufen bei Dirk. Tel.: 08191/47761

IBM PS/2 286, 60 MB HD mit Tastatur und Maus für nur 999,- abzugeben. Tel.: 02102/870457

Verk. 486DX-33, 8 MB RAM, 105 MB HDD, 2 FDD, SVGA-Karte + Monitor, DOS 6.2, SoundBlaster Pro, Zubehör, Spiele, VB 2000,- DM. Tel./Fax: 02202/42185

486DX-Board mit 8 MB RAM, ISA-Bus, 486DX40-CPU, SVGA-Karte 1 MB-DRAM, Controller on-Board (alles fast neu!) Lieferung sicher verpackt! Komplett 1100 DM. Tel.: 035265/56315

Verk. Highscreen Notebook 386-SX 25, 4 MB RAM, 60HD, LCD-s/w-Display, mit viel orig. Softw., kaum gebraucht, NP 2148 DM VP 1650 DM, Tel.: 07148/1478

Verk. 486 DX 50, 215 MB Fpl. 3,5 + 5 1/4 Laufw. Tower, VGA-Karte, 4 MB-RAM, 14 Zoll Monitor, 256 K Cache, SoundBlaster, DOS 6.2, Joystick (Gravis), Computer-Schreibtisch, Ledersessel, viele orig. Software, Tastatur, Mouse, viele Computer-Zeitschriften. VB 2800,- DM. Tel.: 06196/71176

Verkaufe Minitower 386DX-40 + 4 MB RAM + Controller + ET4000 - 106 MB Festplatte + 14"-Monitor + Maus + SB-PRO 3.0, für 1800 DM VB, Tel.: 02133/70297

AUFRÜSTEN? Mainboard m. Intel 486 sX-25, RAM, 0Cache, 7 ISA-Plätze, AMI-BIOS f. DM 150 z. verk. VGA-Karte, 512 K DM 50. Tel.: 07531/31015

Verkaufe PC-Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Minitower 386DX-40 + 4 MB RAM + Controller + ET4000 - 106 MB Festplatte + 14"-Monitor + Maus + SB-PRO 3.0, für 1800 DM VB, Tel.: 02133/70297

Verk. 486 DX-50 4/210 MB, SoundBlaster PRO, CD-ROM Dub. Speed, 1 MB VGA-Karte, 15"-VGA-Monitor, VB 2650 DM (NP 4500 DM), Matthias Speer, Tel.: 02151/756383 ab 16 Uhr

ST

Biete ST mit 10 Originalspielen, einer MOUSE, zwei Joysticks und SW-Monitor für schlappe 500 DM! Tel.: 07272/5303. Wer sofort schreibt bekommt 20 Leerdisketten gratis.

SUCHE HARDWARE KONSOLE

Nur CH. Kaufe SEGA und SNES-Games. Auch ganze Sammlungen. Angebote an: T. Favetto, Aarwangenstr. 59, CH 4900 Langenthal. Tel.: 063/222886

VERSCHIEDENES

Science-fiction, Fantasy: Kostenlose Liste mit Taschenbüchern, Romanserien & Comics von H. Kling, Zillestr. 66, 10585 Berlin

Kämpfe um die Krone und werde König! Für genauere Infos einfach eine Postkarte an: Lukas Suchan, ImFeldle 19, 73730 Esslingen - Kennwort: Postspiel ASMAGOR

TOP-Nebenverdienst! Legaler Nebenverdienst für jeden von Zuhause aus! Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Oliver Jansen, Oststr. 98, 45891 Gelsenkirchen

Verkaufe ASM-Hefte, Nov.89-Dez.89, Feb.90-Dez.90, Jan.91-Dez.91, komplett für 50 DM. Oliver Jansen, Oststr. 98, 45891 Gelsenkirchen

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2000,-/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV-PV, Postfach 40, A-1165 Wien

Nie mehr Geldsorgen! Mit neuer Idee kann jeder nebenbei gutes Geld verdienen. Info gegen 5 DM RP von: M. Wiekhorst, Breslauer Str. 7, 25479 Ellerau

Biete Mixtapes von Top-CDs an!! Z.B. Marusha, Wetbam, Hooligan, S.Väth, Ilsa Gold Live, L. Garnier, Hard Sequencer, Dano...>Brunner, Franz, Prämerdorf 53/6, A-4780 Schärding

Verkaufe folgende Lösungshefte: Larry6, Sam&Max, PQ4, Gabriel Knight, Indy4, Eye of Beholder2 uva. Tel.: 0511/626079 - Daniel Plapper, Ferd.-Wallbrechtstr. 13, 30163 Hannover

Kaufe (verkaufe) Konsolen- + Modulsammlungen. Super NES / NES (Game Boy / Mega Drive / SEGA Master/66 / Jaguar / NEO GEO. Bei: 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Nie mehr Geldsorgen! Mit neuer Idee kann jedernebenbei gutes Geld verdienen. Info gegen 5 DM RP von: M. Wiekhorst, Breslauer Str. 7, 25479 Ellerau

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Hoher Heim-Nebenverdienst! 100-200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Geld verdienen mit Ihrem PC? Kein Problem. Fordern Sie die kostenlose Info-Diskette an bei M. Lüdemann, Große Str. 21, 27389 Helvesiek. Es lohnt sich!

Hoher Nebenverdienst! Legal und für Jedermann von zuhause aus. Kostenlose Information bei: Markus Braasch, Steendammswisch 49, 22459 Hamburg

Geld verdienen mit Ihrem PC? Kein Problem. Fordern Sie die kostenlose Info-Diskette an bei M. Lüdemann, Große Str. 21, 27389 Helvesiek. Es lohnt sich!

Spielend Geld mit dem PC verdienen! Bodybuilding für ihr Portemonnaie! Gratisinfo bei K. Bree, Hessenstr. 3, 65719 Hofheim-Wallau

Top Sprite-Animator/Graphiker gesucht (PC) für kommerzielle Entertainment-Softwareentwicklung. DEFCOM-Software, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen G

KONTAKTE

Werdet Mitglied im Meininger PC-Fan-Club! Leistungen: mtl.Clubmag.+Disk, Sharewarepool, Soft/Hardwarehilfen... Infos: R. Pfeifer, Weingartental, 98617 Meiningen. Bitte 1 DM in Briefmarken beilegen!

Biete Mixtapes von TOP-DSs an!! Z.B. Marusha, Westbam, Hooligan, S. Väth, Ilsa Gold live, L. Garnier, Hard Sequencer, Dano...>Brunner, Franz, Prämerdorf 53/6, A-4780 Schärding

Star Trek Club Vellmar - alles für PC, Star Trek - Next Generation - DS9. Hunderte von Grafiken in vielen Formaten. Außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei Marco Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

CLUBS

Star Trek Club Vellmar - alles für PC. Star Trek - Next Generation - DS9. Hunderte von Grafiken in vielen Formaten. Außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei Marco Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

Amiga-Club der Sonderklasse! Bereits über 200 Mitglieder in der Schweiz, Österreich und Deutschland! Weitere Mitglieder und Geschäftspartner gesucht. Headlong, Postfach 293, CH 3360 Herzogenbuchsee

Inserentenverzeichnis

1st Compusys.....	79	EMP Handelsgesellschaft.....	73	Play Soft.....	79
A3.....	27,43	Gross Electronic	57	Skyline.....	41
Acclaim	13	Henkel + Triebner	59	Softcenter Löhne.....	27
Bachler	11	Ice-House-Computer-Systeme	80	Soft-Corner	79
BOMICO	104	ICP	2	Softsale	17
Brinkmann & Niemeyer.....	9	Karosoft	21	SSV	80
Call & Play.....	19	Leisure Soft	49	Stonysoft.....	79
CD Direkt.....	31	Lifetimes	59	Topsoft	79
CDV.....	103	Magic-Computerspiele.....	80	Tronic-Verlag	29,50,55,62,63
Cytronic.....	79	Multi Media Soft.....	35,37	65,67,75,91,100
Data House	79	News Software.....	79	Wial.....	32,33
Decos	593	On-line Service Agentur	23	ZHO-Versand	79

Ein Teil der Auflage enthält Beilagen der LBS-Münster.

HITLINE

im

Oktober

Die Ermittlung der deutschen Verkaufs-Charts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt.

Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juli 1994.



MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	NEU	Die Siedler	Blue Byte
2.	(1)	Sim City 2000	Maxis
3.	(2)	Anstoß	Ascon
4.	(9)	Battle Isle II	Blue Byte
5.	(3)	T.F.X.	Ocean
6.	(5)	Ultima VIII: Pagan	Origin
7.	(13)	X-Wing	LucasArts
8.	(13)	U.F.O.	Microprose
9.	(4)	Sam & Max	LucasArts
10.	(8)	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(2)	Anstoß	Ascon
2.	(1)	Die Siedler	Blue Byte
3.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean
4.	(8)	Pizza Connection	Software 2000
5.	(14)	Der Clou	NEO
6.	(7)	Mr. Nutz	Ocean
7.	(11)	Cannon Fodder	Sensible Software
8.	(5)	Aufschwung Ost	Sunflowers
9.	(6)	Mortal Kombat	Virgin
10.	(12)	Elite II	Konami/Gametek

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(2)	Battle Isle II	Blue Byte
3.	(5)	Ultima VIII: Pagan	Origin
4.	(4)	Day of the Tentacle	LucasArts
5.	(7)	Comanche	NovaLogic
6.	(6)	Strike Commander	Origin
7.	(3)	T.F.X.	Ocean
8.	NEU	Sam & Max	LucasArts
9.	(10)	Mega Race	Cryo/Mindscape
10.	NEU	Anstoß - World Cup Edition	Ascon

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!



▲ Mario ist zwar der Azubi und muß einiges lernen, aber daß ihn Hitline-Kate nun auch noch als Yoga-Anhänger fördern will (nicht sehr erfolgreich, wie man sieht), geht doch ein bißchen weit



Wir bauen um! Wir basteln eine neue Hitline – mit Eurer Hilfe. Schreibt uns, was Ihr von uns erwartet. Vorschläge an: ASM, Kennwort: Hitline, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Und denkt an Eure persönlichen Charts. Wie immer winkt ein Jahresabonnement der ASM. Ever Klaus!

Dies ist das Original! Allerdings behaupteten (neidische?) Kollegen, daß Yoga-Klaus in Wirklichkeit als Wetterfrosch auftreten wollte. Die Hitze muß ihm wohl doch sehr zugesetzt haben...

Das ASM-Jahresabo (ab 12/94) geht an: **CHRISTOPH WAGNER, 12357 BERLIN**. Herzlichen Glückwunsch!!!!

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7			
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 2	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	(3) ●	Rebel Assault	LucasArts
4.	NEU!	Sim City 2000	Maxis
5.	(7) ▲	Indiana Jones 4	LucasArts
6.	NEU!	Ultima VIII: Pagan	Origin
7.	NEU!	Die Siedler	Blue Byte

GRAFIK-CHARTS TOP 7			
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Rebel Assault	LucasArts
3.	NEU!	T.F.X.	Ocean
4.	(4) ●	Turrican 2	Rainbow Arts
5.	(6) ▲	Ambermoon	Thalion
6.	Comeback!	Day of the Tentacle	LucasArts
7.	(5) ▼	Sam & Max Hit the Road	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7			
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(1) ▼	Turrican 2	Rainbow Arts
3.	(3) ●	Rebel Assault	LucasArts
4.	(5) ▲	Magic of Endoria	Sunflowers
5.	(6) ▲	Ambermoon	Thalion
6.	Comeback!	Apidya	Kaiko
7.	(7) ●	Ultima VIII: Pagan	Origin



Zu neuen Ufern

Railroad Tycoon, Civilization und nun der neueste Streich von Microprose: COLONIZATION. Hinter den genannten Titeln steht in erster Linie ein Mann: Sid Meier. Und deshalb darf auch wieder gebaut, gehandelt und gefahren werden, wie es des Spielers Herz begehrt.

Wie der Name schon sagt, geht es bei Colonization darum, fremde Länder zu besiedeln und sie dabei zu wirtschaftlicher Blüte zu bringen. Im Vorgänger *Civilization* galt es zum Beispiel, eine Nation über sechs Jahrtausende hinweg bis zur endgültigen Hochkultur aufzupäppeln. Und beim neuen Spiel wird die



▲ Ihr guter Nachbar



▲ Eine None, bitte

Geschichte fortgesponnen: Zunächst wird der Schwierigkeitsgrad gewählt und eine Nation, die man verkörpern will; der Computer übernimmt den Gegenpart.

Dann geht's auf in die Kolonien. In der neuen Heimat sollte man sich damit

COLONIZATION

- Work in Progress -

PC, Hersteller: Microprose, USA., Muster von: Microprose Deutschland.



▲ Mer san die lustigen Holzhackerbuam



▲ Trapp, trapp, der Trapper

sonst bleibt nachher nichts mehr für den Test übrig.

Musik (in der Vorabversion leider noch nicht zu hören) bietet u.a. eine "Jukebox", und wenn die Titel so klingen, wie sie heißen, dann darf man darauf sehr gespannt sein. Auch die Grafik scheint im Vergleich mit *Civilization* grundlegend überarbeitet zu sein.

Soviel ist sicher: Tüftler und Weltenbummler, aber auch alle anderen Strategie-Fans dürfen sich freuen, denn der Weg zum Hitstern scheint für Colonization nicht weit zu sein. Klar, denn was der Managementsimulations-Künstler Sid Meier anpackt, wird fast immer zu Gold.



▲ Ein Schiff wird kommen



▲ Klein, aber mein

beeilen, einen regen Handel zu betreiben. Am Hafen die Schiffe abzupassen gehört genauso dazu wie das "Aussetzen" eines Spions, der die gegnerischen Kolonialherren beobachtet.

Ereignisse, wie Preissteigerungen für bestimmte Waren und ähnliche Dinge, wirken sich positiv, negativ oder gar nicht aus, aber das kennt man ja. Mehr möchte ich zum Inhalt nicht verraten,



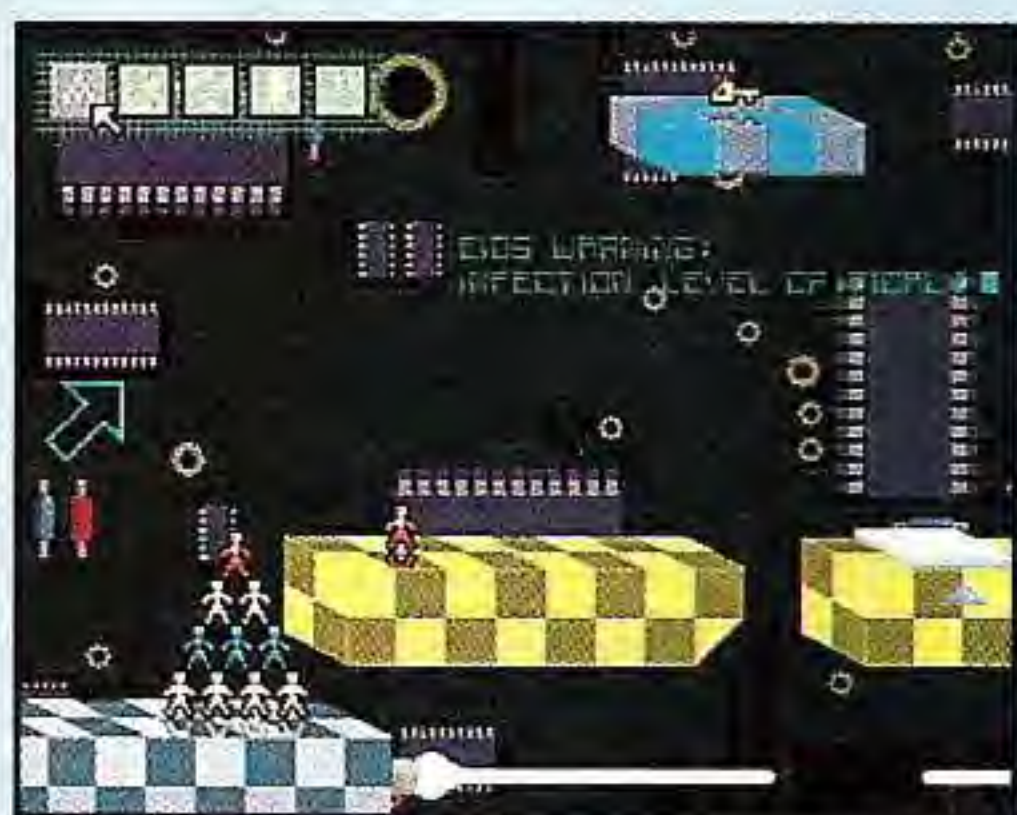
▲ Auf der Pirsch ins unentdeckte Land

coming soon



Zirkusreif...

Neue Label haben es nicht leicht. Vor allem dann nicht, wenn sie in dieser für Commodore schweren Zeit Games für den Amiga programmieren. Aber es gibt immer wieder Unerschrockene wie CATFISH.



▲ ...aber diese kleinen Robots...

Das erste Game, das Catfish auf den Markt bringen wird, nennt sich Akrobats. Hier übernimmt der Spieler den Part eines Computers (wie sinnig!), der einige interne Minirobots steuert, um die ins System einge-

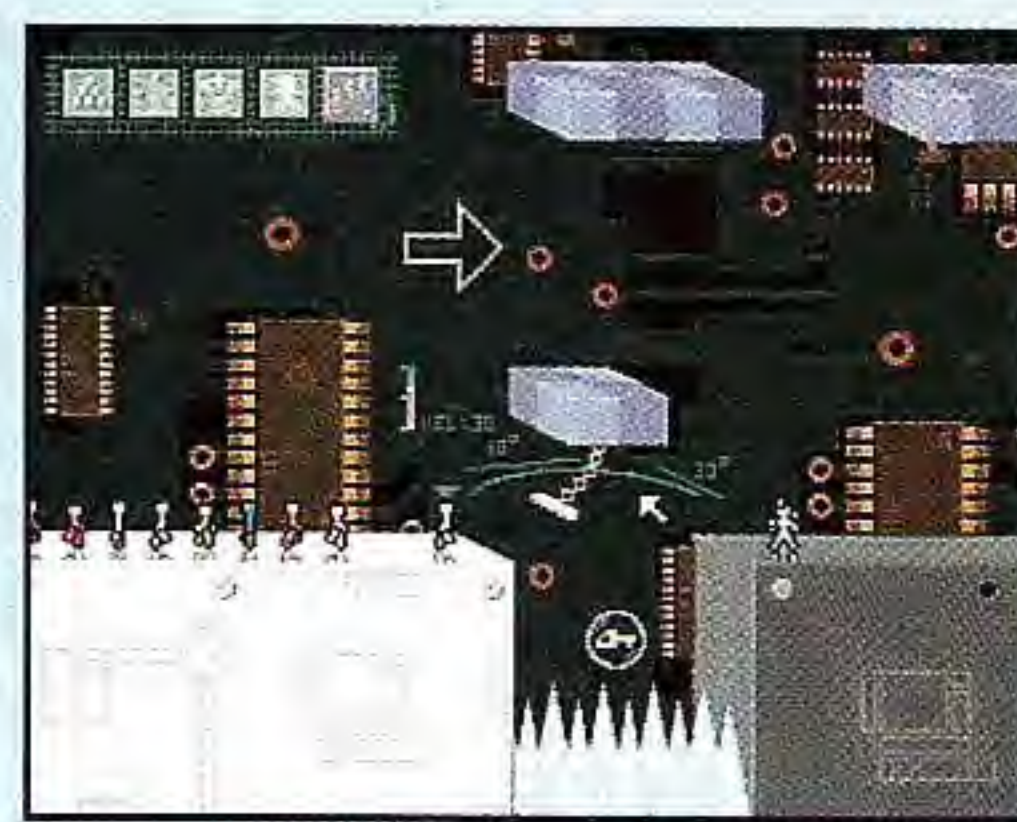
drungenen Viren zu erledigen. Die Roboter besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, die sehr stark an *Lemmings* erinnern. Da gibt es unheimlich starke Roboter, Seiltänzer, Trapez-Artisten und "Purzer". Von jedem Charakter sind gleich vier vorhanden, die

sich auf der Suche nach den Viren durch die Levels hangeln müssen.

Gesteuert werden sie über das EIOS (Extended-Input/Output-System), das allerhand Informationen über den augenblicklichen Standort der Robots, den nächsten infizierten Chip und ähnliches an den Computer (Spieler) abgibt. Das Robot-Team läßt sich aufsplitten, so daß man den nächstbesten Weg mit mehreren Gruppen suchen kann.



▲ ...bilden eine Anti-Viren-Spezialtruppe



▲ Man glaubt es kaum...

AKROBATS

– Work in Progress –

Amiga 1200, geplant für: PC, Hersteller: CATFISH, England, Muster von: Hersteller.

Unterwegs müssen die Wege freige-macht werden, so daß alle Robots gegen die Viren kämpfen können. Die ersten Screens sehen nicht schlecht aus. Lassen wir uns überraschen, wie das Endergebnis aussieht.



Mighty Max ist ein quirliger kleiner Junge, der in den USA und England vor allem als Spielzeug berühmt wurde. Mit diversem Zubehör und einem Comic auf der Verpackung erreichte die Figur dort einen hohen Bekanntheitsgrad – kein Wunder also, daß sich irgendwann die Computer-Spielindustrie dafür zu interessieren begann. Das Software-Label WJS hat dem Bengel



▲ Der kleine Max macht jetzt Gehack's...

MIGHTY MAX

– Work in Progress –

Amiga 1200, geplant für: Amiga CD32, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Hersteller.

Die richtige Vermarktungsidee zu finden, das ist oft schwieriger, als ein Game zu programmieren. Wenn man allerdings in England oder den USA wohnt, dann schaut man in dieser Beziehung schon mal über den Gartenzaun.

unter Zuhilfenahme diverser Programmiersprachen und dem Amiga 1200 sowie Amiga CD32 eine neue Heimat im Inneren der Prozessoren, Grafik-, Sound- und RAM-Chips geschaffen. Mighty Max schlägt sich als unerschrockener Held durch diverse Level, genauer gesagt, durch Teleportationstore, die ihn in immer andere Gegenden transportieren. So befindet sich der kleine Racker in fünf verschiedenen Grafikwelten: Vulkanen, einer Raumstation, im alten Ägypten, im Dschungel und unter Wasser.

Mighty Max ist eines der beliebten Plattformsielchen, die wir – ach doch –



▲ Immer feste druff



▲ Also sprach Max, der Rächer

so lieben und schätzen. Farbige (allerdings wegen der Menge der Sprites nur 128 Colors), laut und megastark. Gespielt werden kann alleine oder zu zweit, eine Split-Screen-Option erlaubt auch dieses.

Die Gegner sind auch nicht zu verachten: "Skull Master" und seine "Minions", so heißen die fiesen Biester, die es hier mit allerlei Waffen, Extras und Gimmicks zu besiegen gilt. Erste Bilder des Games könnt Ihr hier bestaunen, wir halten Euch auf dem Laufenden, sobald das Game herauskommt.





coming soon

Piratenhatz mit

Ein neuer Hubschrauber-Simulator ist auf dem besten Weg, Comanche von seinem Thron zu stürzen. Niemand Geringeres als VIRGIN versucht in diesem Metier neue Wege zu gehen.

Hi-Tech

HOKUM KA-50

-Work in Progress-

PC, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Virgin**, 22765 Hamburg

Die Sonne hat sich gerade mal zur Hälfte über den Horizont im südchinesischen Meer geschoben, trägt ackert sich ein 15.000-BRT-Frachter durch die lange Dünung, als plötzlich ein Kanonenboot



▲ Die Grafiken sind auf jeden Fall exzellent

Virgin. Die Programmierer des Hubi-Sims konnten allesamt genug Erfahrungen bei der Programmierung für militärische und zivile Luftfahrtsimulationsanlagen sammeln und stellten Ihr Können bereits beim *AV-8B Harrier Assault* unter Beweis. Außer dem Namensgeber Kamov Werewolf Hokum KA-50 stehen der Kamov Hip HI-8, der Bell Super Cobra AH-1W und der Westland Army Lynx zum Start bereit.

Im Szenario werdet Ihr von Reedereien angeheuert, um Schiffen sicheres Geleit durchs südchinesische Meer zu geben oder aber führenden Piraten ein bis sechs Lichter auszublenden. Das Ganze soll mit einer Hintergrundgeschichte ablaufen, die mich ein wenig an *Strike Commander* erinnert. Doch ganz gesichert ist das nicht, da die Infos bisher noch zu spärlich sind.

Als Option soll es einen Zweispielermodus Pilot-Copilot geben. Spieltechnisch legt man mehr Wert auf realitätsnahe Simulation als auf die Arcade-Nummer wie bei *Comanche*. Die nur auf Disk erscheinende Simulation soll so um die 120 Mark kosten.

Also, Flugi-Freaks: Nicht alle Kohle in der Kneipe verbraten!



▲ Erste Shots vom Ausrüstungslager: hier eine Super-Cobra bei der Bewaffnung

Na, hoffentlich ist das kein Vorzeichen für die Action im Game, wenn schon die Piloten Patienzen legen



Rotlicht an, alle Mann auf Gefechtsstation!

direkt auf den spanischen Händler zuhält. Schon spritzen die ersten Wasserfontänen vor dem Bug aus dem Wasser. Die Doppel-40-mm-Kanone schießt sich ein. Da: ein erster Treffer. Schon glaubt sich die Besatzung verloren, als unerwartet Hilfe aus der Luft naht.

Mit schwerem Rotorengeknatter und blitzenden Gattling-Guns nimmt die Bell Super Cobra das Kanonenboot

aufs Korn. Im Head-Mounted-Display des Piloten kommt die Rückmeldung "Target erfaßt". Schon zischt eine ASM (Air to Surface Missile) aus dem Container unter dem Hubi-Rumpf und sucht sich mit tödlicher Präzision den Weg zum Ziel. Mit einem riesigen Feuerball hauchen das Kanonenboot und dessen Besatzung den letzten Röchler.

Dieses Szenario erwartet Euch ab Anfang Oktober in **Hokum KA-50** von





Krieg der Sterne

STAR CRUSADE

PC, geplant für: PC-CD-ROM,
Hersteller: Gametek, England,
Muster von: Hersteller

Der Traum vom Krieg der Sterne ist noch lange nicht ausgeträumt. Na gut, das SDI-Projekt ist gestorben, aber auf den PCs wird fleißig weitergekämpft in der Sparte des *Wing Commander* und seiner Artgenossen.

Und genau in diese Schublade paßt *Star Crusade*, eines der neuen Games aus dem Hause Gametek. Der Plot:



▲ **Rasant:** *Star Crusade* bietet Verfolgungsjagden im All

Eine unendliche Geschichte: Die guten Jungs kämpfen gegen die bösen Buben im weiten Weltenraum. Jetzt aber mit neuer Technik.



▲ **Im Blickfeld:** Auf den Planeten ist ein Killersatellit gerichtet, der vernichtet werden muß

Streitigkeiten zwischen Menschen und Außerirdischen führen zum großen Schlagabtausch beider Parteien. Eine friedliche Lösung ist nicht drin – allein schon deshalb nicht, weil dann überhaupt kein Spiel zustande gekommen wäre.

Im Vorspann kann der geneigte Battle-Freak die Vorgeschichte miterleben. Der erste Konflikt zwischen den Streithähnen wird als nett animierte, gerenderte, geschadete und was weiß ich wie gestylte Kampfsequenz gezeigt und aus verschiedenen Kameraperspektiven beleuchtet. Auf luxuriöse Animationen dieser Art muß man im Spiel zwar fast völlig verzichten, doch dafür gibt's Missionen und Gegner satt.

Ganz wie beim großen Schlachtenvorbild *Wing Commander* können nämlich Wingmen und Flottenunterstützung angefordert



▲ **Mission Briefing:** Der neue Auftrag wird vorgestellt

werden, stehen für die einzelnen Missionen unterschiedliche Schiffe zur Verfügung. Manche davon sehen dem guten alten Batmobil übrigens nicht unähnlich! Neu dabei: Statt einer Rasse leben mehrere in dem umkämpften Quadranten und ringen um Machteinfluß und Vorherrschaft. An einem Punkt der Storyline kann der Spieler dann sogar die Fronten wechseln!

Gametek muß allerdings aufpassen, daß *Star Crusade* nicht zu eindeutig als Clone von Spielen wie *Wing Commander* und *X-Wing* daherkommt – an großen Vorbildern sind schon viele gescheitert. Aber, wer weiß, vielleicht hängt Gametek ja die gesamte Konkurrenz ab. Die Demo-Fassung ist jedenfalls vielversprechend!



Die zur Hölle fahren

HELL

PC, geplant für: PC-CD-ROM,
Hersteller: Gametek, England,
Muster von: Hersteller

Magere Polygon-Grafiken sind out, simple Texturen reizen nur noch zum Gähnen – was bei *Elite II* noch zum Standard von Gametek-Spielen gehörte, ist jetzt Vergangenheit. Neue Gametek-Spiele geizen nicht mit



▲ **Alptrauhft:** Die Action von *Hell* ist nichts für schwache Nerven

Cyberpunks und High-Tech-Waffen, dazu noch Dämonen aus der Hölle – das sind die Zutaten für Gameteks neuestes Abenteuer. Und Stars gibt's auch: Dennis Hopper und Grace Jones geben sich die Ehre.

Farben und Schatten, bieten grandiose Animationen und sind fast nur noch auf den kleinen, unscheinbaren Silberscheiben zu finden, die so begierig Daten aufnehmen. Und in puncto Handlung wird es richtig schräg: Wenn *Hell* auf den Markt kommt, wird das Spiel eine der ersten Kreuzungen aus *Blade Runner* und *Nightmare on Elmstreet* sein.

Das jedenfalls läßt schon die Demo-Fassung erkennen, die außer einem 26-Megabyte-Vorspann noch reichlich wenig bietet. Immerhin, *Hell* wird wohl ein Actionspiel mit einem gut bewaffneten Helden in einer fernen Zukunft werden, der sich gegen die eigene Regierung erwehren muß. Und: Der Spieler kann zwischen zwei völlig unterschiedlichen Charakteren wählen!

Die Schlacht in der düsteren Metropolis geht jedoch nicht nur um Macht und Frauen, sondern wird noch auf einer ganz anderen Ebene fortgeführt. Ganz unten, in der Hölle nämlich, halten Dämonen die Fäden in der Hand und beeinflussen das Leben auf der



▲ **Auf der Flucht –** vor der Polizei und den Dämonen

Oberfläche. Nur ein Abstieg in das Teufelsreich kann die Lösung der Situation bringen. Doch vorher gilt es noch, Höllenqualen durchzustehen.

Wie Gametek diesen Plot letztendlich umsetzen wird, bleibt abzuwarten. Aber, keine Frage, ein Highlight hat das Spiel jetzt schon: Für die Synchronisation der aufwendig animierten Charaktere liehen echte Stars ihre Stimmen. Einmal Dennis Hopper und Grace Jones auf dem Bildschirm vereint zu hören – das allein dürfte fast schon den Kauf wert sein.



Die Mörder der dämonischen Regierung sind auf der Jagd ▶





coming soon

Zauber-Clinch

MASTER OF MAGIC

- Work in Progress -

PC, Hersteller: Microprose, England, Muster von: Microprose Deutschland.

Kein Schwertgeklimper, kein Kanonendonner – die "Masters of Magic" kämpfen lieber mit Übersinnlichem. Doch nicht die Magie, sondern strategisches Geschick entscheidet den Kampf der Zauberreiche.



▲ **Verteilungskampf:** Wieviel Gold für wieviel Magie?



▲ **In der Alchimistenküche:** Hier werden neue Zaubersprüche kreiert



▲ **Die junge Hauptstadt benötigt noch eine Menge:** Häuser, Barracken und Märkte müssen her

Mitte: Microprose hat wohl versucht, zwischen dem altherwürdigen Ritterdrama *Defender of the Crown* und dem Sim-Hammer *Civilization* eine Brücke zu schlagen. Der Mix ist vielversprechend, denn neben der interessanten Verbindung aus Strategie- und Simulationselementen ist da noch der zauberhafte Rahmen. Mehr aus der Ränkeschmiede der Weißbärtigen gibt's in Kürze in der ASM!



Langer, weißer Bart, ein gütiges Gesicht – so stellen wir uns in der Regel einen Zauberer vor. Doch hinter der Großvater-Visage lauern dunkle Abgründe, führt die Machtgier zu ganz und gar ungütigen Handlungsweisen. Jedenfalls will uns das Microprose weismachen, geht es doch bei *Master of Magic* um den großen Zauberclinch zwischen den Magiern.

Jeder Zauberer hat dabei sein eigenes Reich mit eigenen Grenzen. Zunächst einmal muß aber eine Infrastruktur her, denn außer einem Tempel und ein paar Strohhütten tut sich herzlich wenig im Lande. Also müssen Häuser gebaut, Märkte eingerichtet und das Militär aufgebaut werden. Mit jedem Spielzug entwickelt sich das eigene



▲ **Geschafft:** ein neuer Spell schwappt in den Zauberkessel

ner Pharma-Firma werden neue Zaubersprüche entwickelt. Wie schnell das geht, hängt von der Komplexität der neuen Sprüche und natürlich von den Finanzen ab. Da die vier anderen Zauberer ebenfalls nicht untätig sind, hilft nur die richtige Verteilung der Ressourcen, will man am Ende als Sieger dastehen. Doch selbst bei idealster Planung ist man nicht vor Ungemach gefeit: Seuchen und Unwetter dezimieren zuweilen die Bevölkerung und zerstören wichtige Gebäude.

Ist *Master of Magic* also nun eine etwas märchenhafte Simulation oder ein waschechtes Strategiespiel? Die Wahrheit liegt in der



▲ **Selbstgestrickt:** Wir basteln uns einen mächtigen Merlin



▲ **Klein, aber mein:** Das Zauberland im Anfangsstadium

Reich somit weiter, werden neue Fertigkeiten erworben, und neues Land wird besiedelt.

Natürlich trifft dieser Fortschritt ebenso auf die Entwicklung der magischen Fähigkeiten zu. Ganz und gar nicht magisch, sondern eher wie in ei-

Gameflut aus Texas

Weitgehend bekannt ist, daß SSI pro Jahr dutzendweise die Spiele raushaut. Weitgehend unbekannt ist dagegen, welche Spiele bis Weihnachten noch in die Läden kommen sollen. Hier nun eine Zusammenfassung der Dinge.

In den nächsten Wochen dürfte Cyclones über die Ladentische gehen. Cyclones ist ein Science-fiction-3-D-Action-Adventure mit Robotern und Monstern. Das Ganze soll als 256-Farben-Version auf CD-ROM rauskommen. Features sind: Digspeech, Online Tutorial, fünf



▲ **Panzer General: Strategie in Super-VGA**



Missionen, drei Schwierigkeitsgrade und Smooth Scrolling. Ein Blick auf den Ingame-Screenshot zeigt klar, daß auch SSI auf den *Wumm*-Zug (Name geändert) aufge-



▲ **Cyclones: Na, bei solchen Grafiken gehen einem doch die Augen über**

sprungen ist. Einen 486er mit 33 MHz solltet Ihr aber für das Game schon mitbringen.

Rollenspieler können schon mal in die Startlöcher für Menzoberranzan gehen.

Hier scheint von SSI nämlich ein echter Klassiker zu kommen. AD&D schlägt wieder hart und unbarmherzig zu. Hundsgemeine Elfen fallen über die Party her, klauen magische Gegenstände und kidnappen Partymitglieder. Durch riesige Areale heftet sich die Restparty an die Spuren der Elfen. Noch Fragen? Die Sache soll in Hi-Res-Grafik über die Monitore kommen. Neue Monster und Taktiken, Digi-Sprache, Echtzeit-Scrolling und ausdrückbare Auto-Mapping-Funktion bringen den derzeitigen Standard auch in die SSI-Games.

Dark Sun geht in die zweite Runde. In Wake of the Ravager geht die Endzeitodyssee weiter. In der Stadt herrscht das Chaos mit brutaler Härte. Nur Eure Party kann wieder mal die Rettung bringen. Seid also bereit für ein bißchen Heldentum. SSI verspricht übrigens, mit den paar Grafikschwächen des ersten Teils kurzen Prozeß zu machen. 50 bis 100 Spielstunden sollten aber schon eingeplant werden, schließlich stehen allein 20 Regionen, 26 Monstertypen und 200 Zaubersprüche auf dem Plan. Das Spiel soll ebenfalls diesen Monat zu haben sein.

Mit Panzer General geht SSI zurück zu seinen Wurzeln. Ein klassisches Wargame auf dem Sechseckraster wartet auf Euch. Das Spiel, das übrigens komplett in Super-VGA kommt, startet 1939 an der polnischen



▲ **Bessere Grafik, neue Story: Teil zwei von Dark Sun**



▲ **Ein fast zu schönes Cockpit für ein bißchen Weltraumballerei**



▲ **In Menzoberranzan ist mal wieder alles in AD&D**



▲ **Auf dem 3DO soll Slayer für Aufsehen sorgen**

Grenze, und es geht über Norwegen, Belgien, Frankreich nach Nordafrika und an die Ostfront. Insgesamt 350 verschiedene Einheiten vom Tiger bis zur B-17 greifen ins Geschehen ein: Die ganze Campaign soll so um die 60 Stunden reine Spielzeit verschlingen. Ab Oktober im Handel.

Der November steht ganz im Zeichen von Renegade: Das ist die SSI-Antwort auf Origins Space-Combat-Serien. In Super-VGA darf der Spieler einen Außenposten der Galaxis gegen die TOGs verteidigen. Natürlich geht es wieder heiß her, wenn die Laserstrahlen um das Schiff sirren, die Feinde in Explosionswolken ihr Dasein beenden. Digi-Voice, "Killer-Music" (O-Ton SSI) zollen natürlich ihren Tribut: only CD-ROM!

Außerdem in Planung sind Slayer fürs 3DO (Action-Adventure-Rollenspiel, siehe Seite 66) und Alien Logic für den PC (New-Wave-Fantasy-Rollenspiel). Also anschnallen für einen hammerharten SSI-Winter! Klar, daß Ihr in den nächsten Ausgaben mehr zu hören kriegt.



▲ **Zwei Gegner der leichteren Sorte in Menzoberranzan**

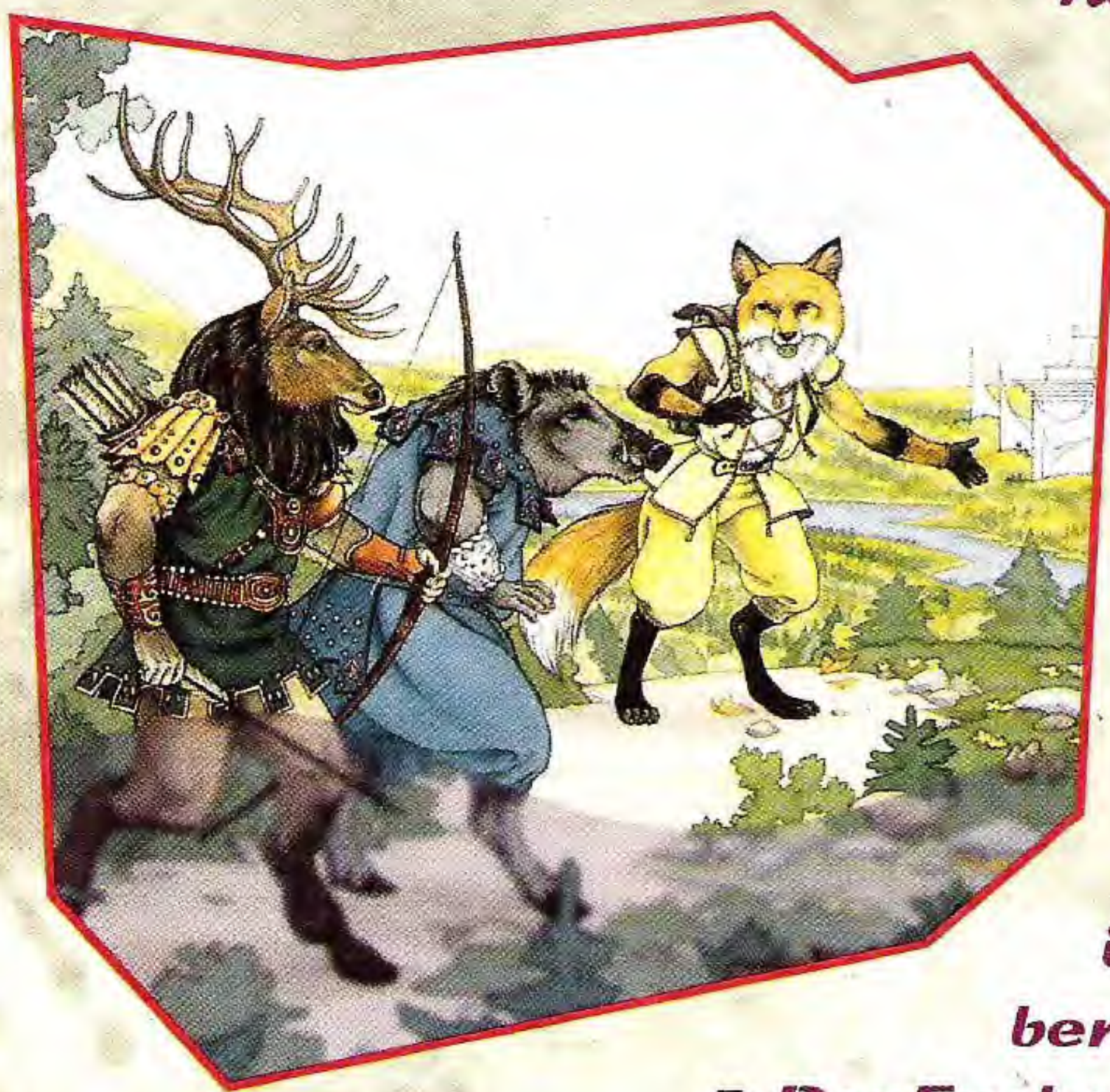


▲ **Cyclones: Das Ingame erinnert doch stark an ein bis zwei indizierte Spiele**

Der Lauf der Zeit...

...läßt sich nicht beeinflussen. Auch die Helden des Adventures **ERBEN DER ERDE** müssen das erkennen. Damit Ihr wenigstens genau wißt, welches Stündlein für Euch geschlagen hat, verlosen **NEW WORLD COMPUTING, SOFTGOLD** und **ASM** Erben-der-Erde-Armbanduhren. Von diesen gibt es weltweit nur 250 Stück – zehn **ASM**-Leser werden bald zu den Trägern gehören. Zehn weitere Leser dürfen **Rif** und seinen Freunden bei der Suche nach der **Sturm- kugel** helfen, wahlweise mit einer **PC-Disketten-** oder **PC-CD-ROM-** Version. Doch bevor es soweit ist und **Fortu-**

nas Hand Eure Karte aus dem großen Berg zieht, müßt Ihr **Schlaufüchse** sein und folgende Fragen beantworten:



1. Wie lautet der Fabelname des Fuchses?

2. Wer sang in den 70ern den Titel "Fox on the Run"?

3. **Fox the Fox** wurden durch einen Titel bekannt, in dem ein Edelstein vorkam. Welcher?

4. **Joachim Fuchsberger** wurde in der Rolle des **Gefreiten Asch** berühmt – in welcher Filmtrilogie?

5. Der **Fuchs** gilt in einem bekannten Kinderlied ebenfalls als **Dieb**. Was hat er damals denn gestohlen (nicht die **Sturm- kugel**!)?

Wenn Ihr es nicht wißt, fragt Eure Freunde, Lehrer oder Eltern. Falls niemand alles richtig beantwortet, gelten die Karten mit den meisten richtigen Antworten. Diese Antworten, Eure Adresse und die Angabe der Version (Disk oder CD) schreibt Ihr auf eine **POSTKARTE** und steckt sie bis zum 30. September 1994 (Datum des Poststempels) in einen Briefkasten. Die wohlbekannte Adresse: **ASM**, Kennwort: **Fuchs**, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Ihr wißt ja: Der **Fuchs** geht niemals über den Rechtsweg. Viel Glück!!!

MEGA PACK

Viele, viele
bunte Hefte...
- für wenig Geld!

**Jahrgang 1989 komplett
nur 60,- DM**

**Jahrgang 1990 komplett
nur 60,- DM**

**Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 55,- DM**

**Jahrgang 1992 komplett
nur 60,- DM**

**Jahrgang 1993 komplett
nur 69,- DM**

**nur solange
Vorrat reicht!**

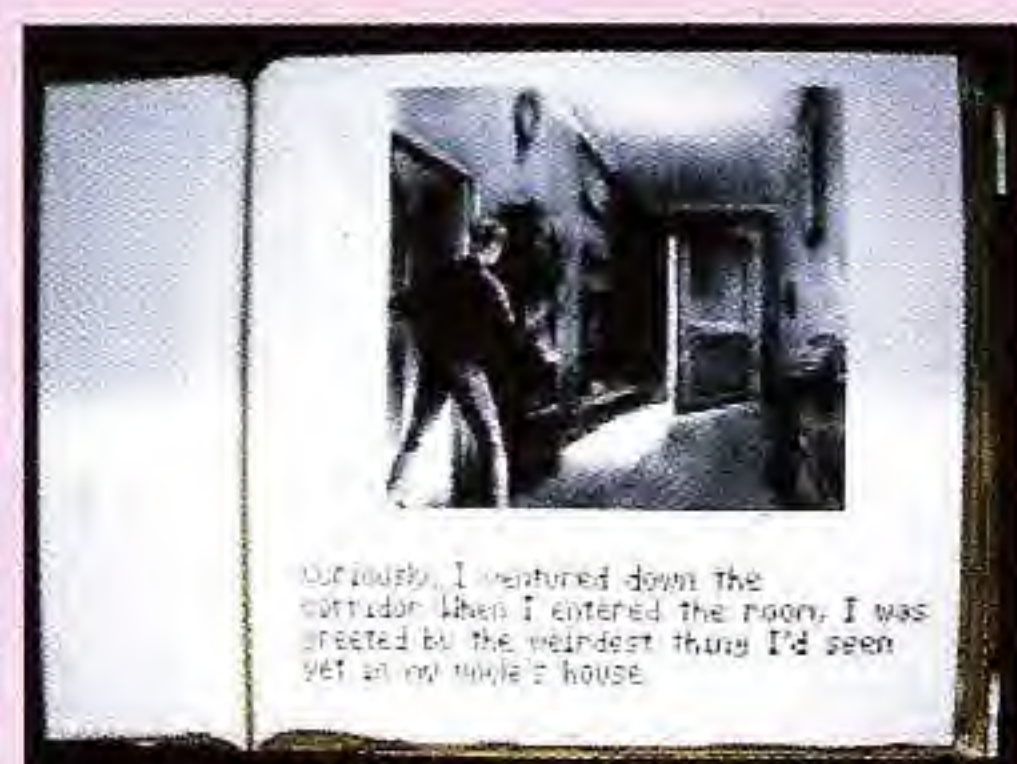
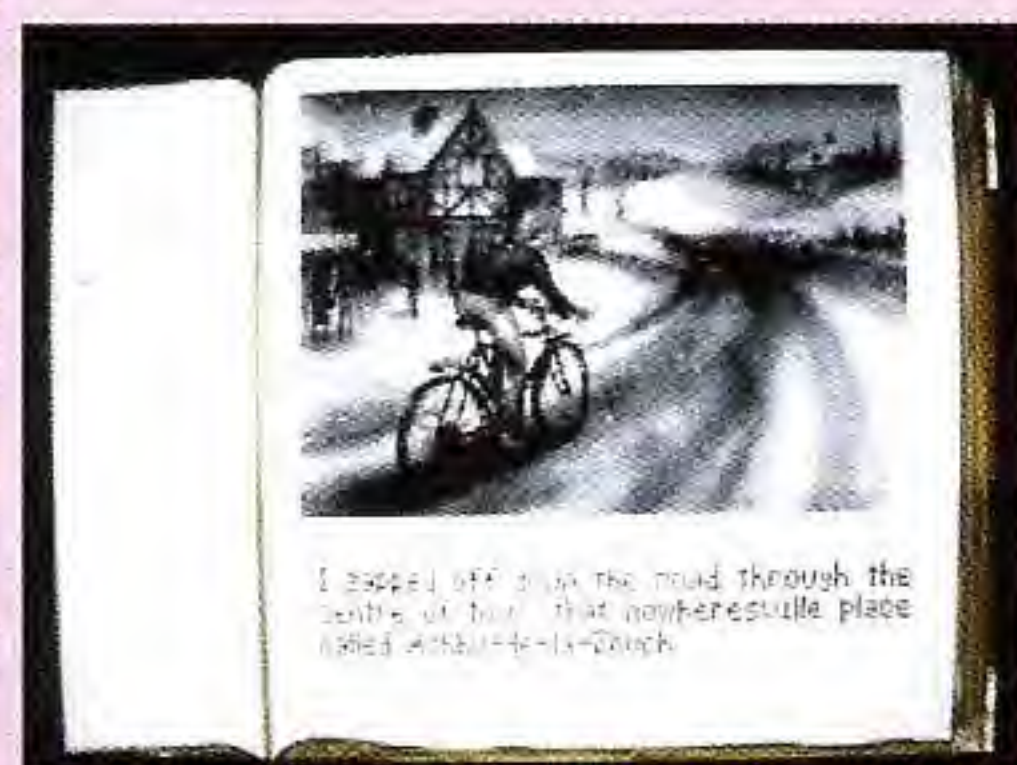
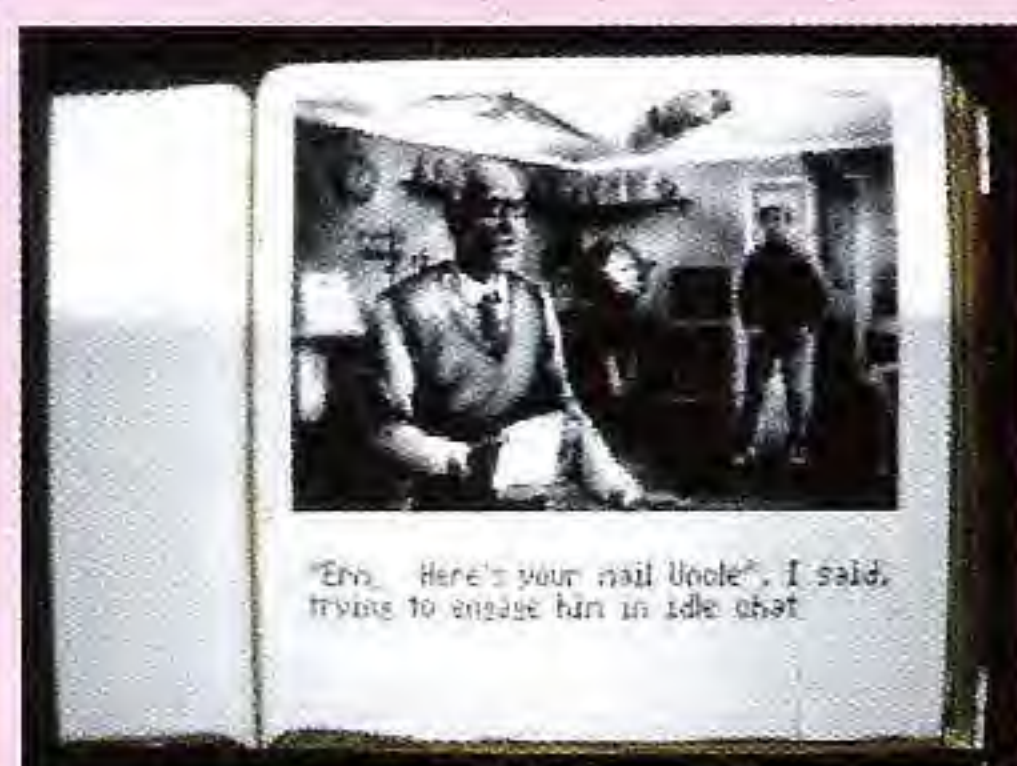
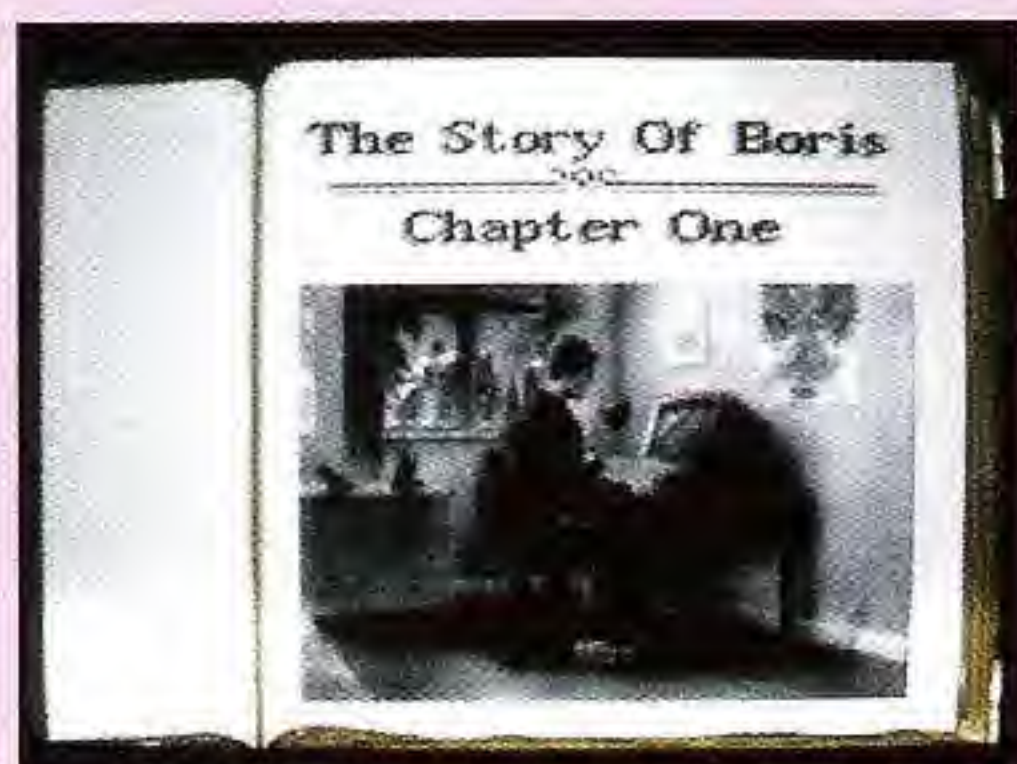
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!



Wer einen prominenten Namen wie z.B. Verne hat, wird öfters gefragt: "Ist das nicht...?" – "Kann es sein...?" – "Sind Sie zufällig mit dem Schriftsteller...?" Dabei hat man mit dieser Materie überhaupt nichts am Hut. Oder?

UNIVERSE

Amiga (1 MB RAM), ca. 100 DM, geplant für: PC, PC CD-ROM, Amiga CD32, Hersteller: Core Design, England, Muster von: Hersteller.



▲ So fing alles an

Ein junger Mann namens Boris Verne tippt gerade eine Story in das Textsystem seines supertollen 35-Bit-Computers (32 drin, 3 im Sinn?) ein, deren Held er selbst ist. Was er darin erlebt, sprengt jeden Rahmen der Vernunft. So beginnt Core Designs Adventure Universe.

Wenn einer eine

Was is'n das für'n Hebel da?

Boris bekommt von seiner Mutter den Auftrag, seinem Onkel George eine Nachricht zu übermitteln. Also strampelt er mit seinem Fahrrad durch den verschneiten Heimatort, um pünktlich beim Onkelchen einzutreffen.

Onkel George hat ein etwas seltsames Hobby: Er betrachtet sich als genialen Wissenschaftler und entwickelt dauernd irgendwelche Geräte, die auf den ersten Blick bestimmt eine Funktion haben – wenn man nur wüßte, welche!

Boris erreicht das Haus des Onkels, der ihn freundlich ins Haus bittet und eine heiße Tasse Tee anbietet. Der ist allerdings noch nicht fertig, und so trollt sich Onkelchen in die Küche. Währenddessen schaut sich Boris nach neuen Gerätschaften um.

Am Ende eines längeren Flurs findet Boris ein Zimmer, in dessen Mitte ein überaus seltsames, eiförmiges Gerät steht – groß genug, um darin Platz zu nehmen. Natürlich wundert sich Boris über dieses Teil, ebenso natürlich siegt aber auch die Neugier über die Vorsicht. Boris drückt mal hier eine Taste, da einen Knopf, und schließlich zieht er an einem Hebel...

Trümmerlandschaft

...und fällt, aus ein paar Metern Höhe, auf den steinigen Boden eines Asteroiden. Der Überraschungseffekt ist wesentlich größer als bei einer Game-Show im Privatfernsehen.

Boris schaut sich um und entdeckt in der Ferne einen weiteren Asteroiden, auf dem viele Gebäude stehen. Kleine Raumfahrzeuge flitzen zwischen diesen umher. Neben dem Helden befindet sich eine seltsame Antennenanlage, die

jedoch nicht zu funktionieren scheint. Außerdem führt eine breite Versorgungsleitung hinaus ins All, auf der man spazieren gehen könnte, wenn's Wetter danach wäre.



▲ Was'n das'n für Kno...?!

Boris wundert sich darüber, daß er es ohne Raumanzug hier aushält, hat aber eine Erklärung parat: "Wow, Onkelchen hat ein Virtual-Reality-Projekt im Hinterhändchen...". Frohgemut geht unser Boris-Klein in Richtung der Versorgungsleitung und stellt fest, daß diese über einem weiteren Asteroiden endet. Ein kurzer Sprung – und unser Held steht auf dem Brocken. Über die Rückkehr macht er sich spätestens jetzt Gedanken, denn die Versorgungsleitung ist ein wenig zu hoch für Boris. Nun gut, denkt er, irgendwie werde ich aus dieser Pseudo-Realität wieder rauskommen, spätestens dann, wenn Onkelchen den Tee bringt. Also geht die Suche weiter. Boris findet allerhand interessante Sachen, z.B. eine Metallstange, mehrere Steine und eine elektronische Steckkarte. Mit dem Zeugs in der Tasche macht er sich wieder in Richtung Versorgungsleitung auf, kommt aber immer noch nicht ran.

Jetzt bemerkt er zum ersten Mal einen kleinen Asteroiden, der sich drehend um den dreht, auf dem Boris steht (guter Reim, gelle?). Was also tun? Klar,



man nehme Anlauf und springe auf den "Drehdichmal" und von dort dann auf die Versorgungsleitung. Boris nimmt Anlauf, springt – und hat Mühe, das Abendessen bei sich zu halten. Er dreht sich nämlich kräftig mit. Natürlich versäumt er so den Absprung auf die Leitung und umkreist so unfreiwillig erst mal ein Stück Universum.

was passiert. Ein kleiner Monitor erhellt sich und gibt seltsame Zeichen von sich. Gleichzeitig blitzt es, Boris hat ein seltsames Gefühl im Kopf – und versteht plötzlich die Zeichen (was es nicht alles gibt), die auf dem Monitor stehen. Es handelt sich um einen Netzanschluß mit Terminal, über das er Aktionen auslösen kann. Nach mehreren

Zeitreise tut...

Beim zweiten Anlauf klappt's mit dem Abspringen, und Boris landet wieder sicher auf der abgerissenen Versorgungsleitung. Er geht zurück zum Ausgangspunkt und hofft, wieder in Onkelchens Zimmer zu stehen. Doch Pustebume, irgend etwas stimmt da nicht. So langsam dämmert es dem guten Jungen, daß die virtuelle Realität nicht im mindesten virtuell, dafür aber um so mehr real ist. Anscheinend war das komische Ei, in das Boris eingestiegen ist, eine Zeitmaschine. Und irgendwie muß er sehen, daß er wieder zurückkommt.

Wir basteln einen Übergang

Die Platine, die Boris gefunden hat, erinnert ein wenig an die defekte Sendeanlage. Sie könnte das Teil wieder in Funktion bringen. Also schnappt sich Boris die Metallstange und bricht die Abdeckung der Sendeanlage auf. Dann steckt er die Platine hinein und wartet,

Anläufen macht es plötzlich "klack!", und eine Brücke zur Asteroidenstadt entsteht. Und damit beginnt das Abenteuer um die Rettung des Universums erst richtig...

Universe ist bislang das erste Adventure, das Core Design im Sierra-Stil entwickelt hat. Die Ähnlichkeiten sind nicht zu übersehen: Das Handlungsmenü wird komplett mit der Maus bedient, die Inventarliste ebenfalls. Und die Story erinnert ziemlich stark an einen gewissen Herrn namens Roger Wilco, auch wenn der Humor hier nicht im Vordergrund steht. Trotzdem macht Universe durchweg eine gute Figur.

Die Animationen der Sprites sind gut gelöst, der rotierende Asteroid sieht wirklich so aus, und die Bewegungen der Figuren sind auch nicht holprig. Bei der von mir getesteten Amiga-Version mußte sich das Programmierer-Team auf 32 Farben beschränken, die kom-



▲ Sieht aus wie aufm Tennisplatz

mende PC-Version darf dann wieder auf 256 Farben zurückgreifen. Trotzdem ist den Core-Design-Leuten eine ansprechende und nicht zu grobe Grafik gelungen.

Das Aktionsanwahl per Maus ist manchmal etwas nervig: Unter dem ersten, durch Piktogramme dargestellten Aktionsmenü



▲ Woho ihis hihier deher Auhausgangangggg???

befindet sich ein zweites, so daß man zum Beispiel für das Springen (siehe oben) jeweils zweimal das richtige Icon im richtigen Augenblick anklicken muß (alles klar?). Die Steuerung ist also nicht unbedingt die Geglückteste, zumindest auf dem Amiga.

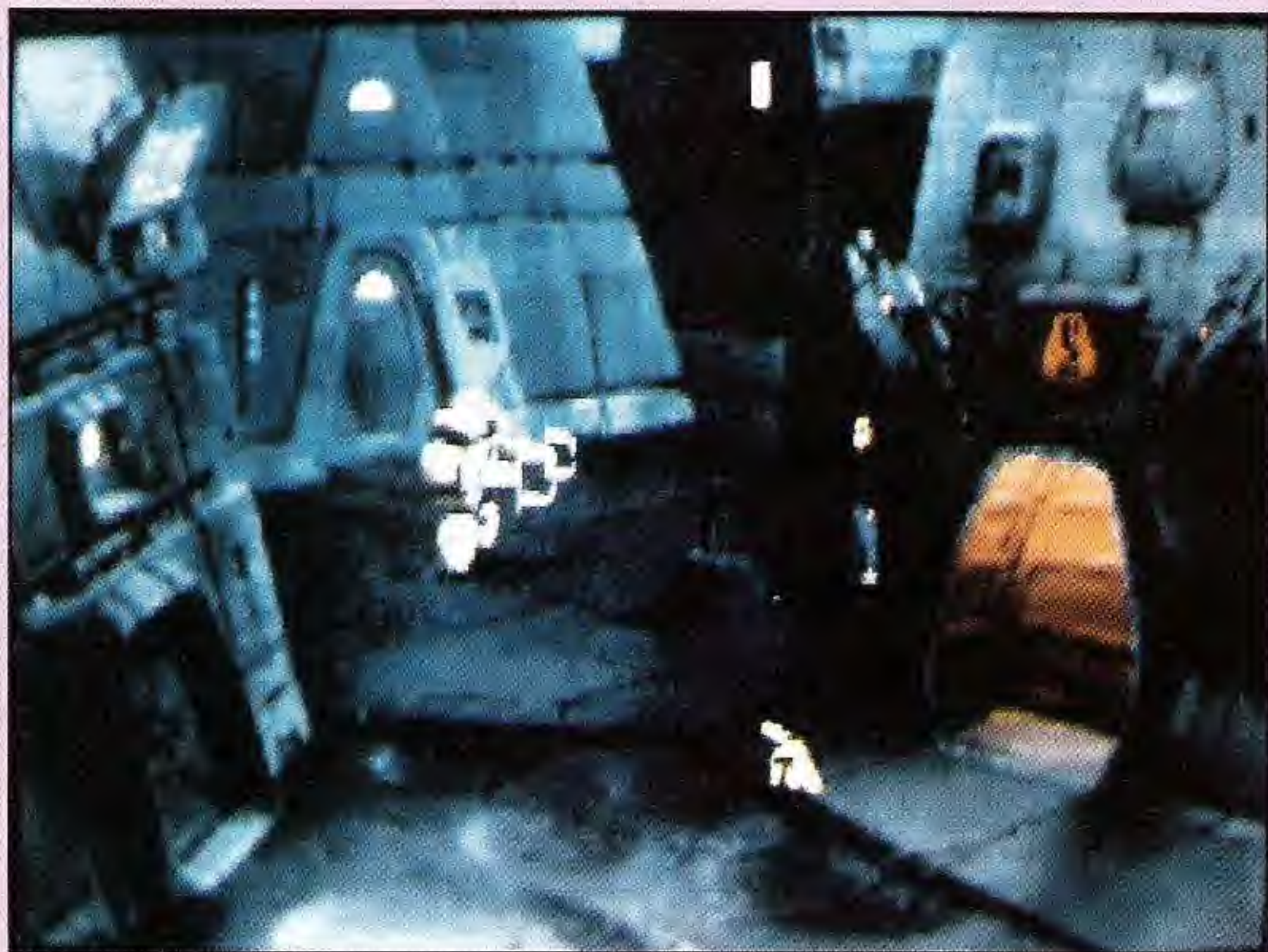
Beim Sound muß man sich die gewohnten Dateien im MOD- oder Sample-Format anhören, viel darüber zu sagen ist nicht. Der Sound und die Effects passen zum Spiel, that's all!

Die mir vorliegende Version ist auf sechs Disketten verteilt und mal wieder nicht auf HD zu kopieren. Disk 1 ist ein NDOS-Format, vielleicht sollte man gewissen Leuten in England mal das File-System für Festplatten am Amiga um die Ohren hauen. Ich hasse es, wenn ich für ein Adventure nicht nur neu booten muß, sondern auch den Rest der Zeit keine Kontrolle über die Ressourcen meines voll erweiterten Multitasking-Systems habe. Mensch Leute, die Tage des A500 sind aber nu' langsam wirklich gezählt, gebt den anderen doch wenigstens die Chance, von der Platte zu spielen!

Genug gemeckert. Die PC-Version steht vor der Tür, und die sieht nicht schlechter aus, im Gegenteil! Ich denke, daß Core Design mit Universe einen ganz guten Griff in die Hitkiste getätigt hat – auch wenn das mit den Platten am Amiga mal wieder



Urteil: 10		GUT
<div></div>	Grafik:	9
<div></div>	Sound:	7
<div></div>	Ablauf:	11
<div></div>	Atmosphäre:	11
<div></div>	Steuerung:	6
Nicht von Sierra, aber trotzdem gute Ware		



▲ Wo sind wir denn hier gestrandet?

M MONDSÜCHTIG

Mädchen, Mörder und Mutanten sind nur einige der heißen Ms, denen Ihr zusammen mit Eurem muffeligen Macho-Helden Tex Murphy in diesem neuen Digi-Krimi begegnen könnt. Das Grusel-Adventure UNDER A KILLING MOON verspricht eine ungewöhnliche Story und viel neue Technik. In München wurden dieser Tage erste Bilder und Szenen vorgestellt. ASM war für Euch dabei.

UNDER A KILLING MOON

-Work in Progress-

PC-CD-ROM, geplant für: weitere CD-Plattformen, Hersteller: Access, USA

Ja, ja, so'n Weltkrieg hat irgendwie nix. Besser geworden ist durch Bomben, Giftgas und biologische Kriegführung jedenfalls noch nie etwas, und auch der dritte Weltkrieg war laut Access nicht gerade der große Erfolg. Wenn man einen Blick aus dem Büfenster von Privatdetektiv Tex Murphy (Marke Mittel-



▲ **Hübsch gemütlich, nicht wahr?**



alter, müde, meistens erfolglos) wirft und sieht, was sich im Jahr 2045 in den Straßen von San Francisco so herumtreibt, dann kann einem schon angst und bange werden. Penner, Mutanten, tätowierte Schön-

▲ **Raumschiffe spielen in "Under a Killing Moon" ebenfalls eine Rolle**



heiten, Kobolde, Gestaltwandler – von dem Dreck und Müll einmal ganz abgesehen – bieten ein nicht gerade vertrauenerweckendes Bild.

▲ **Solche Funde vermiesen einem den ganzen Tag**

Alle Leute lieben Trottel

Selbst 'normale' Menschen wie Euer Held Tex Murphy haben außer einem interessanten Namen wenig zu bieten. Schick ist er wahrhaftig nicht (Columbo wäre dagegen ein Ausbund an Eleganz), seine Dußligkeit bringt ihn ständig in unangenehme Situationen (man sollte nie-

mals aus Versehen seinen Revolver zum Fenster rausschmeißen und dann erwarten, daß man ihn wieder komplett und nicht nur die blauen Bohnen zurückbekommt), und was er Freunde nennt, möchte ich nicht mal zum Feind haben.

Mit diesem Trödie zieht Ihr nun also mausklickmäßig los. Und weil Tex keine Kohle, aber dafür reichlich Hunger hat, läßt er sich auch gleich auf ein paar nicht ganz saubere Aufträge ein, selbst wenn die unter reichlich mysteriösen Umständen zustande kommen.

Was als relativ einfache Untersuchung eines Einbruchs beginnt, wird im Laufe des Spiels immer komplexer, bis Tex nichts besseres zu tun hat, als mit Eurer Hilfe die Welt zu retten. Auf einer um den Mond kreisenden Raumstation soll das große Finale mit viel Krach und Feuerwerk stattfinden – es lebe die Science-fiction.

Futuristisch gibt sich auch die Technik, mit der Under a Killing Moon realisiert wurde. Euer Held ist nicht etwa ein gekonnt animierter Pixelhaufen: das wäre den Jungs von Access zu simpel gewesen. Nein, Tex wurde genau wie die anderen 29 Charaktere durch ei-

nen Schauspieler gemimt und dann digitalisiert, um einen möglichst lebens-echten Eindruck auf den Monitor zu bekommen. Zu diesem Zweck wurden die 21 Darsteller (einige treten in einer Doppelrolle auf) per Black- und Blue-Screen-Verfahren einzeln gefilmt und dann in die gerenderten Hintergründe eingebaut. Die attraktiven Umgebungsbilder wurden übrigens per '3D-Studio' erstellt, einem professionellen und sehr fortschrittlichen 3D-Konstruktionsprogramm, mit dem sich fotorealistische Computergrafiken berechnen lassen. Der ganze Prozeß ist relativ aufwendig und erklärt die ziemlich lange Produktionszeit des Adventures, denn die ersten Scripts für das Game lieferte Chris Jones, seines Zeichens Regisseur und Hauptdarsteller von Killing Moon, bereits vor zwei Jahren ab.

Umfaßt ein Script für einen normalen Eineinhalbstunden-Film etwa 100 Seiten, benötigte das Spiel fast doppelt so viel Material. Schließlich sollt Ihr Euch ja nicht nur mühelos durch hübsche Bildchen klicken, sondern auch Probleme und Rätsel auf verschiedene Arten angehen können. Infolgedessen stehen Euch in jeder Situation drei verschiedene Wege zur Verfügung, die Euch weiterbringen – oder auch nicht. Bei den vielen Dialogszenen beispielsweise könnt Ihr wählen, ob Ihr die Leute freundlich, fies oder sonstwie behandelt. Manche sind nur durch Drohungen zur Mitarbeit zu bewegen, während andere in diesem Falle eher zu schlagenen Argumenten neigen. Bestechung lohnt sich ebenfalls, und wenn es nur durch Schokoladentorte ist.

Laut Hersteller soll es fast immer mehrere Wege zur Lösung der Puzzles geben (sehr lobenswert), totale Sackgassen können durch einen weiteren freundlichen Zug der Access-Program-



▲ **Nein, es ist nicht die Würstchenbude neben dem Tronic-Verlag!**

mierer vermieden werden: Zur Rettung aus höchster Not wurde eine intelligente Hilfsfunktion mit eingebaut, die genau weiß, weshalb man gerade hemmungs-



▲ **Solche exzellenten Grafiken erwarten uns**

los festhängt. Sie gibt immer genau den einen Hinweis, der ein Weiterspielen möglich macht – unbeabsichtigtes Lesen weiterführender Tips ist ausgeschlossen. Und falls Tex wirklich mal das Zeitliche segnen sollte, dann hilft ihm der Große Privatschnüffler im Himmel mit einem Hinweis und einem neuen Leben.

Digitale Wunderwelt

Falls Euch der Große Schnüffler übrigens bekannt vorkommen sollte, darf Euch das nicht weiter wundern. Im wahren Leben heißt er James Earl Jones und hat in Filmen wie 'Dr. Strangelove' oder 'The Hunt for Red October' mitgespielt – und außerdem Darth Vader in der Star-Wars-Trilogie seine Stimme geliehen. Auch drei weitere Hauptrollen sind hochkarätig besetzt. Altstar Brian Keith (kennt Ihr bestimmt als Richter aus 'Hardcastle & McCormick') spielt einen dubiosen Freund von Tex Murphy, Margot Kidder (die nicht gerade unattraktive Lois Lane aus den bei-

den 'Superman'-Filmen) eine Informantin, und Russell Means ('Der letzte Mohikaner') verwirrt Euch als 'das Chamäleon' mit seinen Gestaltwandlerfähigkeiten. Für alle drei war das die erste Gelegenheit, in einem Computerspiel zu agieren. David Ashby, einer der Access-Chefs, der bei den Dreharbeiten mit dabei war, erzählte stolz, daß sich die Filmstars zunächst nicht so recht vorstellen konnten, was mit ihren Aufnahmen geschehen würde. Bei der Hollywood-Premiere im letzten Monat allerdings seien sie mehr als überrascht und zufrieden gewesen, was das Resultat anbelangte – und würden jederzeit wieder für ein Game vor die Kamera treten.

Der Trend, Schauspieler für Computerspiele zu verpflichten, hält also an. Selbst hochkarätige Stars sagen nicht nein, wenn es darum geht, sich auch in diesem relativ neuen Medium zu profilieren. Donald Sutherland z. B. gab vor etwa einem halben Jahr sein Debüt auf der silbernen Scheibe, er spielte dort den verstorbenen Vater eines KGB-Agenten. In dem Politkrimi "Conspiracy" aus dem Hause Virgin Interactive hilft er seinem Sohn mit guten Ratschlägen aus dem Jenseits, wenn dieser Korruption und Schlendrian im russischen Geheimdienst aufdecken soll. Spannend, wenn auch technisch noch nicht so fortgeschritten wie 'Killing Moon'. Clint Eastwood wird demnächst in einer Retrospektive ebenfalls auf der silbernen Scheibe zu bewundern sein.

Under A Killing Moon weist aber noch weitere Besonderheiten auf. Im Gegensatz zu optisch ähnlichen Produkten wie 'The 7th Guest' oder 'The 11th Hour' (beide von Virgin, mehr darüber auf Seite 72), bei denen Ihr Euch auf fest vorgegebenen Bahnen durch ein Spukhaus bewegt, soll Eurer Bewegungsfreiheit in der virtuellen Access-Welt keine Grenzen gesetzt sein. Laut Hersteller können Ihr Euch in den schön atmosphärischen Szenarien frei bewegen und mit den

anderen Akteuren interaktiv agieren. Das bedeutet angeblich nicht nur, daß Ihr mit den Jungs und Mädels mehr oder minder gemütliche Plauderstünd-

chen einlegt, sondern daß Ihr Euren Helden auch der jeweiligen Situation entsprechend körperlich steuern könnt. Vermutet Ihr eine Falle, schleicht Ihr Euch vorsichtig an. Wollt Ihr einen Verfolger überraschen, dreht Ihr Euch blitzartig um. Ihr könnt nach



▲ **Spielvorbereitungen für eine "Reise nach Jerusalem"**

oben wie nach unten schauen, Bilder an der Wand betrachten, Urkunden lesen – alles wie im richtigen Leben.

Ruckeln oder nicht ruckeln, das ist hier die Frage

Technisch sah das Ganze schon recht gut aus. Wenn es auf der Minimalkonfiguration (386/25 MHz) auch noch kräftig ruckelte, soll dies durch diverse Tricks und Verkleinern des Aktionsbildschirms in der Endversion vermieden werden. Auf einem 486DX2 sah es schon etwas besser aus, und für die Traumkonstellation (Pentium, Quadro-Speed-Laufwerk) wird wirkliche Filmqualität versprochen – bloß, wer hat so'n Ding?

Akustisch wird wohl jeder Besitzer eines SoundBlasters auf seine Kosten kommen, denn alle Texte erscheinen nicht nur auf dem Bildschirm, sondern jodeln auch fröhlich und sauber digitalisiert aus den Lautsprechern. Die Bildschirmtexte werden in einer deutschen Übersetzung erscheinen, ob die Stimmen nachsynchronisiert werden, steht noch nicht fest. Die Wahrscheinlichkeit ist jedoch relativ gering, dafür wurde das ursprünglich vorgesehene Budget des Spiels (2 Mio. \$) schon zu sehr überzogen.

Wie Under A Killing Moon letztendlich aussehen und wieviel Gameplay auf den vier CDs enthalten sein wird, sollten wir bald nachprüfen können, denn als Erscheinungstermin wurde jetzt Mitte September angegeben. Bis dahin habt Ihr also noch etwas Zeit, Eure grauen Zellen auf Vordermann zu bringen, den Trenchcoat zu zerkrantschen und 140 Märker zusammenzusparen – mehr soll das Game (bisher) nämlich nicht kosten.



AUF EINEN BLICK

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Abenteurer Europa (PC)	07/94	51	Adventure
Aces over Europe (PC)	02/94	54	Ballerspiel/Flugsim.
C Across the Rhine (PC)	05/94	126	Fahrsim.
Aegis – Guardian of the Fleet (PC-CD)	08/94	86	Fahrsimulation
* Aero the Acrobat (MD)	09/94	125	Replay
* Aero, the Acrobat (SNES)	03/94	53	Jump'n'Run
Al Quadim (PC)	09/94	25	Adventure
* Aladdin (MD)	01/94	98	Jump'n'Run
* Aladdin (SNES)	02/94	14	Jump'n'Run
* Aladdin (GG)	08/94	115	Replay
Aladdin and the... (PC-CD)	05/94	95	Lernspiel
C Aliens vs. Predator (Jag)	08/94	123	Reaktionsspiel
C Alone in the Dark 2 (PC)	02/94	110	Adventure
Alone in the Dark 2 (PC)	04/94	30	Adventure
* Ambermoon (PC)	02/94	56	Rollenspiel
Anstoß (A500)	01/94	87	Management-Sim.
Anstoß (PC)	02/94	116	Replay
Anstoß (A1200)	03/94	126	Replay
Anstoß – World Cup Edition (PC-CD)	08/94	88	Sport
C Arcade Pool (PC)	05/94	125	Sport
Arena – The Elder Scrolls (PC)	06/94	28	Rollenspiel
Arielle, die Meerjungfrau (GB)	08/94	113	Replay
Armaeth – The Lost Kingdom (PC)	03/94	34	Adventure
Asterix and Son (PC-CD)	04/94	87	Lernspiel
Asterix and the Great... (MD)	03/94	27	Jump'n'Run
Aufschwung Ost (PC)	01/94	92	Management-Sim.
Award Winners Gold Edit. (AM)	05/94	51	Compilation
B-Wing (PC)	02/94	55	Baller- und Prügelspiel
Backstage (PC)	04/94	53	Adventure
Banshee (A1200)	09/94	33	Baller- und Prügelspiel
Batman Animated Series (GB)	02/94	33	Jump'n'Run
* Battle Isle II (PC)	04/94	22	Strategie
Battleloads (GG)	08/94	115	Replay
Beastlord (AM)	01/94	65	Jump'n'Run
* Beneath a Steel Sky (PC)	04/94	28	Adventure
Beneath a Steel Sky (AM)	07/94	119	Replay
C Benefactor (AM)	06/94	125	Jump'n'Run
Bifi 2 – Action in Hollywood (PC)	09/94	35	Adventure
C Bioforge (PC)	08/94	124	Adventure
Blades of Vengeance (MD)	01/94	91	Rollenspiel
Blake Stone (PC)	03/94	119	Baller- und Prügelspiel
Bloodnet (PC)	02/94	28	Rollenspiel
Bloodstone (PC)	01/94	35	Rollenspiel
Bob's Bad Day (AM)	02/94	37	Reaktionsspiel
Breakline (PC)	06/94	29	Reaktionsspiel
Brian the Lion (A1200)	06/94	30	Jump'n'Run
Bubba'n'Stix (AM)	05/94	22	Jump'n'Run
Build & Race B. Racers (PC-CD)	02/94	97	Fahrsimulation
C Bundesliga Manager Hattrick (AM)	06/94	128	Management-Sim.
* Bundesliga Manager Hattrick (A1200)	08/94	32	Management-Sim.
Burning Steel (PC)-CD	08/94	88	Fahrsimulation
Burning Steel II (PC)	06/94	34	Strategie
C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	04/94	90	Adventure
Caesars World of Boxing (CDI)	09/94	58	Strategie
Cannon Fodder (AM)	03/94	62	Reaktionsspiel
Cardiaxx (AM)	01/94	65	Baller- und Prügelspiel
C Caribbean Disaster (PC)	08/94	119	Strategie
Castle Quest (GB)	03/94	59	Strategie
CDV Win Power Vol. 1 (PC-CD)	06/94	88	Lernspiel
C Christoph Kolumbus (PC)	02/94	113	Management-Sim.
Christoph Kolumbus (AM)	04/94	48	Management-Sim.
Comanche: Over the Edge (PC)	04/94	57	Flugsimulation
Companions of Xanth (PC)	03/94	30	Adventure
Conspiracy (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C Corridor 7 (PC)	06/94	126	Baller- und Prügelspiel
Corridor 7 (PC)	07/94	32	Baller- und Prügelspiel

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
C Cosmic Spacehead (MD)	01/94	132	Jump'n'Run
Cosmic Spacehead (MD)	03/94	53	Jump'n'Run
Crazy Crack (PC)	03/94	119	Reaktionsspiel
Crazy Sports Football (AM)	01/94	61	Sport
Critical Path (PC-CD)	04/94	94	Adventure
Cybermorph (Jag)	04/94	56	Baller- und Prügelspiel
Cyberpunks (AM)	02/94	62	Baller- und Prügelspiel
Cyberpace (PC)	03/94	32	Baller- und Prügelspiel
C Cyberwar (PC-CD)	08/94	87	Reaktionsspiel
D/Generation (PC)	06/94	119	Replay
Daemonsgate (PC)	05/94	54	Rollenspiel
Daemonsgate Vol 1 (PC)	07/94	87	Rollenspiel
Das Dschungelbuch (GG, MS)	03/94	20	Jump'n'Run
Das Schwarze Auge (PC-CD)	05/94	91	Adventure
Das Telekommando kehrt z. (PC)	02/94	143	Adventure
* Day of the Tentacle (PC-CD)	05/94	90	Adventure
* Death or Glory (AM)	07/94	21	Strategie
Deep Core (AM)	01/94	58	Jump'n'Run
C Demolition Man (3DO)	03/94	22	Baller- und Prügelspiel
C Dennis (PC)	01/94	22	Jump'n'Run
* Der Clou (A1200)	05/94	26	Strategie-Adventure
* Der Clou (PC)	09/94	123	Replay
* Der Planer (PC)	04/94	26	Management-Sim.
Der Planer Extra (PC)	06/94	33	Management-Sim.
Der Schatz im Silbersee (PC)	02/94	18	Adventure
Der Trainer (AM)	07/94	30	Sport
* Der Trainer (PC)	09/94	123	Replay
Die goldene Mähne des Samson (PC)	07/94	26	Adventure
C Die Höhlenwelt (PC)	02/94	112	Adventure
* Die Siedler (AM)	01/94	66	Management-Sim.
* Die Siedler (PC)	07/94	117	Replay
Die verhexte Stadt (PC)	07/94	55	Lernspiel
Diggers (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
Digital Love (PC-CD)	06/94	57	Lernspiel
Dimo's Quest (PC)	03/94	63	Jump'n'Run
Discoveries of the Deep (PC)	01/94	88	Fahr- und Flugsim.
Disposable Hero (AM)	03/94	33	Baller- und Prügelspiel
Doofus (AM)	03/94	59	Jump'n'Run
Doofus (PC)	07/94	118	Replay
Dr. Robotniks M.B. Machine (MD)	07/94	52	Reaktionsspiel
Dracula (PC)	01/94	24	Adventure
* Dragon's Revenge (MD)	05/94	23	Automaten-Simulation
Dragonsphere (PC)	03/94	64	Adventure
Dragonsphere (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C DSA – Sternenschweif (PC)	07/94	129	Rollenspiel
* DSA – Sternenschweif (PC)	08/94	16	Rollenspiel
Duke Nukem II (PC)	03/94	118	Baller- und Prügelspiel
C Durch die Wüste (PC)	06/94	123	Adventure
Eagle Eye Myteries (PC)	08/94	54	Adventure
Ecco the Dolphin (MS)	09/94	125	Replay
Elfmania (AM)	09/94	26	Baller- und Prügelspiel
* Elite II (PC)	01/94	95	Strategie
Empire Deluxe (PC)	06/94	27	Strategie
Entdeckungen der Welt (PC)	07/94	54	Lernspiel
Entity (PC)	03/94	101	Jump'n'Run
Epic Pinball (PC)	02/94	65	Automaten-Simulation
Equinox (SNES)	08/94	38	Adventure
Eternal Champions (MD)	08/94	38	Baller- und Prügelspiel
Evolution Dino-Dudes (Jag)	08/94	114	Replay
Eye of the Storm (A2000/4000)	07/94	28	Strategie
F-1 (GG)	04/94	113	Replay
F-117 A Stealth Fighter (AM)	01/94	129	Replay
C F-14 Fleet Defender (PC)	05/94	125	Flugsimulation
F-14 Fleet Defender (PC)	06/94	26	Baller- und Prügelspiel
F-15 Strike Eagle II (MD)	02/94	119	Replay
F-15 Strike Eagle III (PC-CD)	01/94	111	Fahr- und Flugsim.

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Fatman (AM)	01/94	28	Jump'n'Run
Fatman (A1200)	03/94	126	Replay
Felix the Cat (GB)	03/94	37	Jump'n'Run
* FIFA International Soccer (MD)	03/94	55	Sport-Simulation
Fire & Ice (AM)	03/94	33	Jump'n'Run
Flying Fingers (PC)	08/94	58	Lernspiel
Gabriel Knight (PC)	03/94	36	Adventure
* Gauntlet 4 (MD)	03/94	29	Baller- und Prügelspiel
Genesis (AM)	01/94	85	Management-Sim.
C Genesis (AM)	04/94	121	Adventure
* Goblins 3 (PC)	01/94	30	Adventure
* Gods (MD)	07/94	118	Replay
Goof Troop (SNES)	04/94	55	Jump'n'Run
Halloween Harry (PC)	04/94	58	Jump'n'Run
Hardcase # 1 (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
C Hattrick! (PC)	08/94	121	Sport
Haunting – St. Polterguy (MD)	02/94	36	Jump'n'Run
C Heimdall 2 (AM)	04/94	120	Rollenspiel
Heimdall 2 (AM)	09/94	24	Rollenspiel
Hell Cab (PC)	03/94	99	Adventure
Hero Quest II (AM)	05/94	52	Rollenspiel
Hired Guns (AM)	03/94	52	Rollenspiel
Hocus Pocus (PC)	09/94	91	Jump'n'Run
Hyper V-Ball (SNES)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
Hyperdunk (MD)	07/94	28	Sport
Hyperion (AM)	05/94	30	Reaktionsspiel
In Extremis (PC)	05/94	57	Baller- und Prügelspiel
Inca II – Wiracocha (PC-CD)	02/94	92	Adventure
* Incredible Toons (PC)	02/94	26	Denk- und Knobelspiel
Indianapolis Motor Speedw.			
Exp. Pack (PC)	09/94	27	Sport/Fahrsimulation
* Indy Car Racing (PC)	03/94	16	Sport/Rennsimulation
Indycar Circuits Exp. Pack (PC)	09/94	27	Sport/Fahrsimulation
C Inherit The Earth (PC)	08/94	123	Denk- und Knobelspiel
Innisbrook/Peeble Beach (PC)	03/94	61	Sport-Simulation
* Innocent Until Caught (PC)	01/94	36	Adventure
Inspector Zebok – Das Erbe (PC)	09/94	55	Adventure
Iron Helix (PC-CD)	01/94	108	Adventure
C Ishar III (PC)	06/94	123	Rollenspiel
C Jagged Alliance (PC)	01/94	133	Strategie
James Pond 3 (MD)	04/94	112	Replay
* James Pond 3 (A1200)	09/94	124	Replay
Jim Power (PC)	04/94	34	Baller- und Prügelspiel
* Jim Power (SNES)	04/94	111	Replay
John Madden Football (3DO)	08/94	92	Sport
* Journeyman Project (PC)	03/94	98	Adventure
Jurassic Park (A500/A1200)	03/94	127	Replay
Jurassic Park Interactive (3DO)	08/94	92	Baller- und Prügelspiel
K240 (AM)	09/94	28	Strategie
King of the Dragons (SNES)	09/94	26	Baller- und Prügelspiel
* Kirby's Pinball Land (GB)	05/94	55	Automaten-Simulation
Krusty's Fun House (PC)	02/94	117	Replay
C Kyandia 3 (PC)	08/94	120	Adventure
* Kyandia II (PC)	03/94	18	Adventure
Labyrinth of Time (PC-CD)	02/94	93	Adventure
Lamborghini Am. Challenge (PC)	07/94	52	Fahrsimulation
Lands of Lore (PC-CD)	05/94	91	Adventure
* Lawnmower Man (SNES)	02/94	51	Baller- und Prügelspiel
* Lawnmower Man (PC-CD)	04/94	20	Jump'n'Run
Liberation (AM)	06/94	119	Replay
Lilil Divil (PC)	03/94	28	Jump'n'Run
Lotus II R-E-C-S (MD)	04/94	111	Replay
* Mad News (PC)	07/94	14	Management-Sim.
Magic Boy (AM)	02/94	35	Jump'n'Run
* Magic of Endoria (PC)	06/94	22	Strategie
Man Enough (PC-CD)	03/94	66	Adventure

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Mario's Time Machine (PC)	03/94	65	Lernspiel
Master of Orion (PC)	02/94	32	Strategie
McDonald's Tres. Land Adv.(MD)	08/94	31	Jump'n'Run
C Mechwarrior 2 – The Clans (PC)	04/94	119	Baller- und Prügelspiel
Mega Motion (AM)	05/94	56	Denk- und Knobelspiel
Megarace (PC-CD)	06/94	55	Flugsimulation
* Mephisto Genius 2.0 (PC)	02/94	27	Strategie
Metal & Lace (PC)	02/94	34	Reaktionsspiel
* Microcosm (CD32)	03/94	105	Baller- und Prügelspiel
Mind Castle (PC)	03/94	64	Lernspiel
* Mr. Nutz (AM)	02/94	142	Jump'n'Run
Mr. Nutz (SNES)	05/94	20	Jump'n'Run
* Myst (PC-CD)	06/94	58	Adventure
C Mystic Towers (PC)	09/94	91	Jump'n'Run
Naughty Ones (A1200/A4000)	05/94	30	Jump'n'Run
NBA Jam (MD)	05/94	118	Replay
NBA Jam (SNES)	05/94	34	Sport
NBA Showdown '94 (MD)	08/94	39	Sport
1990 – Die 1993 Edition (AM)	02/94	31	Management-Sim.
1990 (PC)	08/94	114	Replay
NFL Coaches Club Football (PC)	01/94	86	Sport
Nicky 2 (PC)	02/94	118	Replay
Nomad (PC)	04/94	50	Strategie
Normy's Beach Babe-O-Rama (MD)	07/94	34	Jump'n'Run
Oceans Below (PC-CD)	02/94	96	Lernspiel/Adventure
Operation Logic Bomb (SNES)	01/94	56	Baller- und Prügelspiel
Oscar (CD32)	01/94	111	Jump'n'Run
Oscar (A500, PC, PC-CD)	02/94	121	Replay
* Oscar (A1200/A4000)	02/94	120	Replay
Othello (CDI)	09/94	58	Strategie
C Outpost (PC)	05/94	127	Management-Sim.
Outpost (PC)	09/94	36	Management-Sim.
Overkill (A1200)	01/94	29	Baller- und Prügelspiel
C Overlord D-Day (PC)	03/94	137	Flugsimulation
Oxyd Magnum (PC)	01/94	62	Denk- und Knobelspiel
Oxyd Magnum (Amiga)	01/94	130	Replay
Ozzies Kreativitätszentrum (PC)	07/94	54	Lernspiel
Pacific Strike (PC)	07/94	24	Flugsimulation
Perihelion (AM)	06/94	31	Rollenspiel
Peter Pan (PC)	07/94	56	Lernspiel
C Pinball Dreams 2 (PC)	07/94	127	Automaten-Simulation
Pinball Dreams 2– Data Disk(PC)	09/94	29	Automatensimulation
* Pinball Fantasies (A1200)	01/94	128	Replay
* Pinball Fantasies (PC)	04/94	110	Replay
Pink & Kooky's Cuckoo			
Zoo (PC, PC-CD)	09/94	83	Lernspiel
C Pink Panther goes to... (MD)	03/94	135	Jump'n'Run
C Pinkie (AM)	04/94	121	Jump'n'Run
* Pirates! Gold (CD32)	05/94	92	Strategie
* Pizza Connection (AM)	05/94	32	Management-Sim.
C Pizza Connection (PC)	02/94	114	Management-Sim.
Plok (SNES)	08/94	51	Jump'n'Run
Pocky & Rocky (SNES)	07/94	34	Baller- und Prügelspiel
Police Quest IV (PC)	03/94	54	Adventure
Pop'n Twinbee (GB)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
Pop'n Twinbee – Rainbow... (SNES)	07/94	26	Baller- und Prügelspiel
Power Strike II (GG)	08/94	55	Baller- und Prügelspiel
Privateer Mission Disk (PC)	06/94	33	Management-Sim.
Putt Putt g. t.t. Moon (PC-CD)	06/94	87	Lernspiel
Quantum Gate (PC-CD)	06/94	89	Adventure
Quest for Glory 4 (PC)	05/94	29	Adventure
Radtour in der Bretagne (PC)	02/94	65	Lernspiel
Raiden (Jag)	05/94	35	Baller- und Prügelspiel
Railway Challenge (PC)	02/94	60	Management-Sim.
Rainbow Pascal (PC)	07/94	55	Lernspiel
Rally (PC)	02/94	53	Fahrsimulation
Ravenloft (PC)	07/94	22	Rollenspiel
* Rebel Assault (PC-CD)	01/94	14	Action
C Red Ghost (PC)	06/94	127	Strategie

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Red Hell (PC-CD)	08/94	85	Adventure
* Return to Zork (PC-CD)	01/94	18	Adventure
* Reunion (PC)	05/94	31	Management-Sim.
C Rise of the Robots (PC-CD)	04/94	116	Reaktionsspiel
Road Rash (GG)	08/94	113	Replay
C Robinson's Requiem (PC)	03/94	134	Baller- und Prügelspiel
* Robinson's Requiem (PC)	09/94	14	Adventure
C Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	06/94	53	Denk- und Knobelspiel
C Rüsselsheim (PC)	07/94	128	Management-Sim.
Rüsselsheim (PC)	08/94	34	Management-Sim.
Sabre Team (PC)	08/94	115	Replay
Sabre Team (A1200)	09/94	124	Replay
* Sam & Max Hit the Road (PC)	02/94	20	Adventure
* Sango Fighter (PC)	01/94	105	Baller- und Prügelspiel
* Scooters Zauberschloß (PC)	02/94	66	Lernspiel
* Secret of Mana (SNES)	02/94	59	Adventure
C Seventh Sword of Manor (PC)	04/94	119	Rollenspiel
Shadow of Yserbius (PC)	01/94	89	Rollenspiel
Shadowcaster (PC)	02/94	50	Jump'n'Run
* Silpheed (MD-CD)	03/94	106	Jump'n'Run
* Sim City 2000 (PC)	04/94	14	Management-Sim.
* Simon the Sorcerer (AM)	03/94	124	Replay
C Simon the Sorcerer 2 (PC)	08/94	120	Adventure
Skitchin (MD)	07/94	53	Fahrsimulation
Skyblazer (SNES)	08/94	51	Baller- und Prügelspiel
Slater and Charlie go... (PC)	02/94	64	Lernspiel
* Soccer Kid (A1200)	03/94	126	Replay
Software Manager (AM)	04/94	52	Management-Sim.
Software Manager (PC)	07/94	120	Replay
* Sonic 3 (MD)	06/94	14	Jump'n'Run
Sonic Chaos (MS)	02/94	55	Jump'n'Run
* Sonic Spinball (MD)	03/94	60	Automaten-Simulation
Space Hulk (AM)	01/94	129	Replay
* Space Job (PC)	01/94	54	Strategie-Adventure
Spaceward Ho! (AM)	06/94	119	Replay
C Spud Boy (CD32)	06/94	86	Jump'n'Run
SSN-21 Seawolf (PC)	06/94	35	Flugsimulation
* Star Trek – 25th Anniversary (A1200)	03/94	125	Replay
* Star Trek – Judgment Rites (PC)	04/94	18	Adventure
C Star Trek – Next Gen. (PC)	06/94	122	Adventure
Stardust (AM)	02/94	61	Baller- und Prügelspiel
Stimpy's Invention (MD)	07/94	33	Jump'n'Run
Street Fighter II (PC)	02/94	118	Replay
Streets of Rage (MS)	08/94	113	Replay
Striker. (SNES)	03/94	56	Sport-Simulation
Sub-Terrania (MD)	08/94	35	Baller- und Prügelspiel
* Subwar 2050 (PC)	01/94	68	Flug- und Fahrsim.
* Super Bomberman (SNES)	02/94	136	Reaktionsspiel
Super Methane Brothers (AM)	08/94	39	Jump'n'Run
Super Wing Commander (3DO)	07/94	92	Flugsimulation
Syndicate Data Disk (PC)	03/94	35	Baller- und Prügelspiel
C System Shock (PC)	07/94	126	Baller- und Prügelspiel
Tazmania (GB)	03/94	57	Jump'n'Run
* Tempest 2000 (Jag)	08/94	36	Reaktionsspiel
Terminator Rampage (PC)	02/94	144	Baller- und Prügelspiel
Tesseract (PC)	04/94	49	Denk- und Knobelspiel
C The 11th Hour(PC)	09/94	57	Adventure
The Addams Family (MD)	04/94	112	Replay
The Battle of Olympus (GB)	01/94	37	Baller- und Prügelspiel
The C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	06/94	57	Rollenspiel
The Challenge of Racer X (PC)	02/94	58	Fahrsimulation
The Chaos Engine (A1200)	03/94	127	Replay
The Even More I. Machine (PC)	02/94	29	Strategie
The Flintstones (SNES)	07/94	31	Baller- und Prügelspiel
The Geekwad (PC)	01/94	34	Denk- und Knobelspiel
The Horde (3DO)	06/94	56	Strategie
C The Incredible Hulk (MD)	08/94	122	Baller- und Prügelspiel
C The Jungle Book (SNES)	08/94	119	Jump'n'Run
* The Jungle Book (SNES)	09/94	20	Jump'n'Run

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
C The Lion King (SNES)	09/94	126	Jump'n'Run
* The Lost Vikings (MD)	09/94	125	Replay
The Ottifants (MS)	01/94	130	Replay
The Ottifants (MD)	03/94	125	Replay
* The Second Samurai (AM)	03/94	26	Jump'n'Run
Theatre of Death (PC)	09/94	34	Baller- und Prügelspiel
C Theme Park (A1200)	06/94	125	Management-Sim.
* Theme Park (PC)	09/94	56	Management-Sim.
* Thunderhawk (MD-CD)	03/94	107	Flug-Simulation
C Tie Fighter (PC)	04/94	122	Baller- und Prügelspiel
Tie-Fighter (PC)	09/94	30	Flugsimulation
* Tiny Toon Adventures 2 (GB)	02/94	30	Jump'n'Run
TMHT – Tournament (MD)	02/94	63	Baller- und Prügelspiel
* Toe Jam & Earl 2 (MD)	05/94	24	Jump'n'Run
Top Gear 2 (SNES)	04/94	53	Fahrsimulation
Tornado (A1200/4000)	09/94	124	Replay
Total Carnage (A1200)	07/94	50	Baller- und Prügelspiel
Total Carnage (GB)	07/94	120	Replay
Total Eclipse (3DO)	05/94	89	Baller- und Prügelspiel
Tubular Worlds (PC)	08/94	56	Baller- und Prügelspiel
C Turbo Trax (AM)	05/94	126	Fahrsimulation
Twisted (3DO)	07/94	93	Denk- und Knobelspiel
C UFO (PC)	* 03/94	136	Management-Sim.
* UFO (PC)	05/94	28	Management-Sim.
* Ultima VIII – Pagan (PC-CD)	06/94	14	Rollenspiel
Ultimate Soccer (MS)	08/94	57	Sport
C Under a Killing Moon (PC)	07/94	88	Adventure
Uninvited u.a. (PC)	01/94	90	Adventure-Compilation
Unnecessary Roughness (PC)	06/94	27	Sport
C Urban Strike (MD)	08/94	121	Reaktionsspiel
Uridium II (AM)	* 02/94	52	Reaktionsspiel
C Val d'Iserre Championsh. (SNES)	02/94	113	Reaktions-/Sportspiel
Veediots (SNES)	07/94	32	Jump'n'Run
C Veltion (PC)	07/94	87	Adventure
Virtua Racing (MD)	05/94	53	Fahrsimulation
Virtual Pinball (MD)	01/94	63	Simulation
C Virus Alert (AM)	06/94	124	Jump'n'Run
C Vital Light (AM)	09/94	127	Baller- und Prügelspiel
Walls of Rome (PC)	03/94	58	Strategie
Wario Land(GB)	08/94	33	Jump'n'Run
C Whale's Voyage II (PC)	08/94	118	Rollenspiel
Who Killed Sam Rupert (PC)-CD	06/94	83	Denk- und Knobelspiel
Who Shot Johnny Rock? (PC)	07/94	89	Adventure
Wild West (PC)	08/94	56	Adventure
Wing Commander Armada (PC)	08/94	28	Baller- und Prügelspiel
Winter Olympics (AM)	05/94	119	Replay
Winter Olympics (PC)	04/94	54	Sport
Wonder Boy in Monster W. (MS)	01/94	96	Jump'n'Run
World Cup Soccer (GG)	04/94	55	Sport
* World Cup Striker (SNES)	05/94	50	Sport
* World Cup Striker (GB)	05/94	119	Replay
C World Cup USA '94 (AM)	07/94	126	Sport
Wrath of the Gods (PC)	07/94	86	Adventure
XMas Lemmings(PC)	03/94	61	Denk-und Knobelspiel
* Young Merlin (SNES)	03/94	31	Jump'n'Run
* Zeppelin (PC)	03/94	24	Management-Sim.
* Zombies (SNES)	01/94	64	Baller- und Prügelspiel
* Zool (MD)	04/94	113	Replay
* Zool 2 (AM)	02/94	24	Jump'n'Run
* Zool 2 (A1200)	07/94	120	Replay

Legende:
* = Hit/Megahit
C = Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Jag = Atari Jaguar
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega-CD
PC-CD = PC-CD-ROM
MS = Master System
SNES = SuperNES

IMPRESSUM

Herausgeber

Christian Widuch

Chefredakteur

Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin

Vera Brinkmann (vb)

Redaktion

Jürgen Borngießer (jb), Silvia Dicke (sd), Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe

Roland Heibert, Antje Hink (ah),
Andreas Lober (al), Michael Suck (msu)

Chef vom Dienst

Stefan Martin Asef (sma)

Titel

"Universe", © Core Design

Comics

Matthias Neumann

Korrespondenz USA

Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England

Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration

Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

Anzeigenverkauf & Mediaberatung

Andrea Austen, Tel.: (0 56 51) 97 96 12
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

Anzeigendisposition

Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland

GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place,
GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 221 5462, Fax: GB (071)
229 0795

Grafikdesign + Satz (DTP):

Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer, Katja Braun

Reproduktion

REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 34010 Kassel

Vertrieb

VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel-
und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn
es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Eurocheck zu
zahlen.

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen/Marketing: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 92 9-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29-260 oder (0 56 51) 9 29-261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.



Urheberrecht

Alle in ASM veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) ISSN 0933-1867



★ ★ GEWINNER ★ ★

Nesquik (ASM 8/94, Nestlé)

Lösung: a) Quiky, b) Nesquik

Aus dem Riesenberg von Zuschriften wurden die folgenden 20 Gewinner gezogen.

Je eine prall gefüllte Nesquik-Sporttasche geht an:

Peter Lappnau, 24783 Osterröfeld
Gunnar Seemann, 6460 Sonderborg (Dänemark)
Manfred Charnetzki, 24340 Eckernförde
Sascha Grohmann, 34388 Trendelburg
Birger Hoyer, 27755 Delmenhorst
Frank Steigler, 40822 Mettmann
Mark Lüttig, 59065 Hamm
Madlen und Nadin Bubolz, 02681 Crostau
Uwe Kuntz, 67466 Lambrecht
Stephan Gazinski, 92444 Rötz

Je einen Plüsch-Bunny erhalten:

Christopher Gatsche, 04425 Taucha
Oliver Süß, 33739 Bielefeld
Markus Kopp, 40667 Meerbusch
Maurice Peiné, 10623 Berlin
Sascha Löwenstein, 45527 Hattingen
Sebastian Kuck, 51105 Köln
Wolf Michael Gerlach, 73033 Göppingen
Steve Hassenberg, 39108 Magdeburg
Dominik Thiele, 50189 Elsdorf
Florian Zeinl, 93053 Regensburg



DIE NEUESTEN HEFTE...



11/94

...AB 4. OKTOBER!



NR. 25

...SEIT 2. SEPTEMBER!

...AN EUREM KIOSK!!!

Volles Haus ...

Volle Granate

Bewaffnet, stark, gefährlich: Die Panzersimulation ARMORED FIST läßt das Wohnzimmer zum Kriegsschauplatz werden – in der deutschen Version freilich "leicht" verändert. Erste Einblicke in das NOVALOGIC-Game in der nächsten Ausgabe.



Voll geheim

VETRAULICH! Wie wir soeben erfahren, kommt in den nächsten Tagen ein geheimnisvolles Postpaket mit einem noch viel geheimnisvolleren Inhalt bei uns an. Laut unserem Informanten soll es sich dabei um ein Spiel handeln, das alle Aussichten auf den Titel "Highlight des Monats" hat. Da wir dem Datenschutz unterliegen, können wir an dieser Stelle leider keine näheren Angaben machen. Da gibt es nur eines: Holt Euch die nächste ASM!

Volle Kanne

Die Bundestagswahl steht kurz bevor, und da kommt PROMOTION SOFTWARE mit DER Polit-Parodie der letzten zehn Jahre: HURRA DEUTSCHLAND als fix und fertiges Computerspiel. Ob und wie Paul es schafft, Bundeskanzler zu werden, erfahrt Ihr im Test in der 11/94. Bei uns ist die Wahl eben schon zwölf Tage vorher.



Volles Rohr

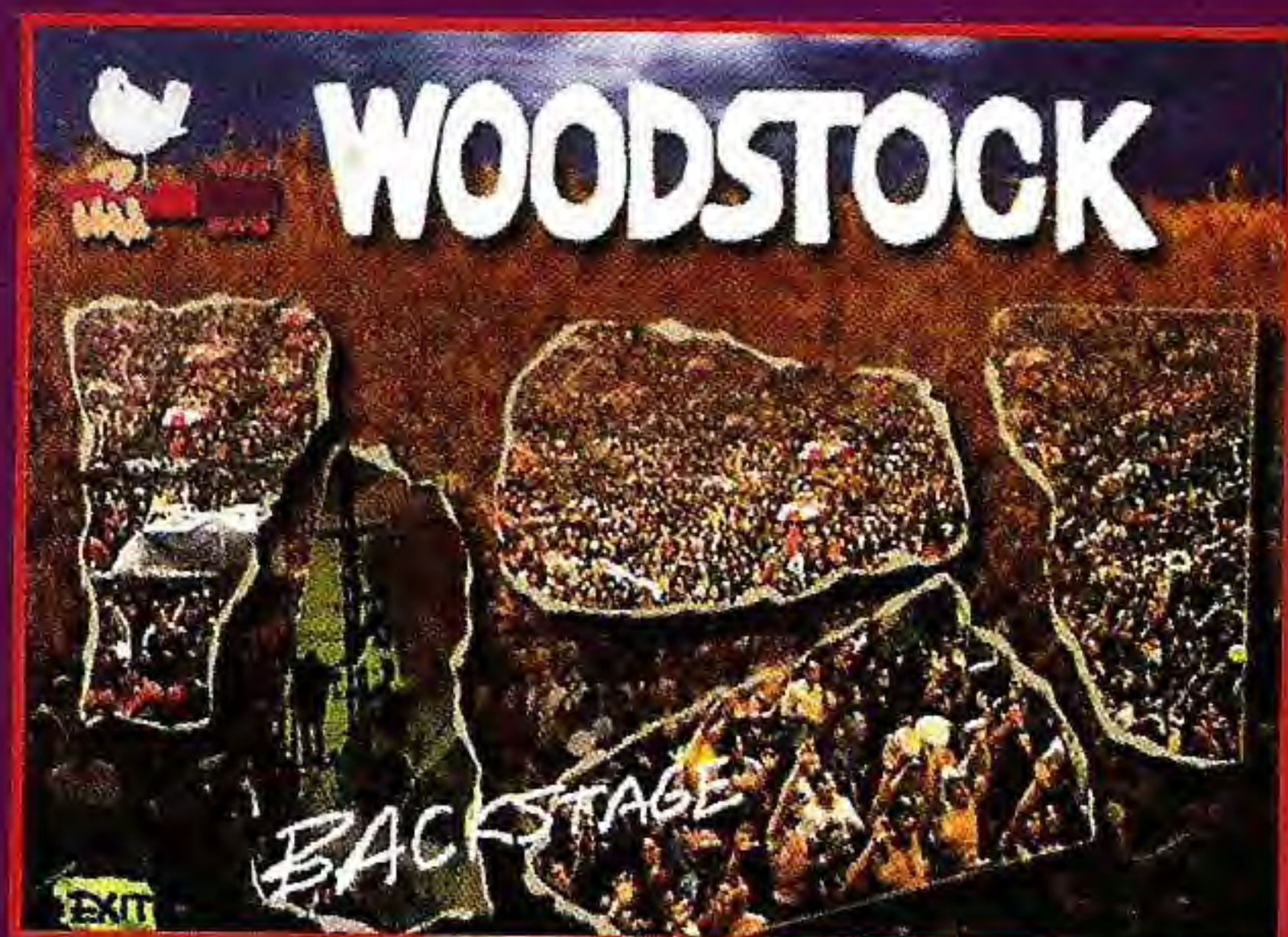
Immer druff auf die armen Redakteure? Aber sicher doch. Und Ihr könnt dabei sogar die Hauptrolle spielen. Das allerneueste Diabolologic-Adventure von Space-Rat-Creator Matthias Neumann wird Euch begeistern. So schön wurden wir noch nie durch den Kakao gezogen. Exklusiv in Eurer ASM.

Volles Heft

Oh ja, das wird es, ein rundum sattes, volles November-Heft. Voll mit Tests wie der Marvel-parodie SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN und Previews von so abgefahrenen Games wie dem Adventure ALONE IN THE DARK 3, BATTLE BUGS, einem Insekten-Strategiespiel von Sierra oder der x-ten Neuauflage des legendären PITFALL von Activision. Dazu gibt's reichlich Konvertierungen, News, Feedback, Secret Service und vieles mehr. Alles redet vom heißen Software-Herbst – wir reden nicht, wir handeln.

Volle Dröhnung

WOODSTOCK wird 25. Aus diesem Anlaß gibt es jede Menge Berichte, den Film im Fernsehen und turboscharfe Musik auf CD. Klar, daß auch PC- und Mac-Besitzer mit CD-ROM-Laufwerk auf ihre Kosten kommen. Daß die Scheibe es in sich hat, beweisen wir Euch beim nächsten Mal.



... in der ASM 11/94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr. 1, 02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 (Infoservice: (040) 2 27 09 61)
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, (Hotline: (04521) 80 04 44)
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561) 880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.: (05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel.: (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8-10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werminger Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

50000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amts-gasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

60000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

70000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, Tel.: 08642/899953
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

80000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrenbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

90000

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

England

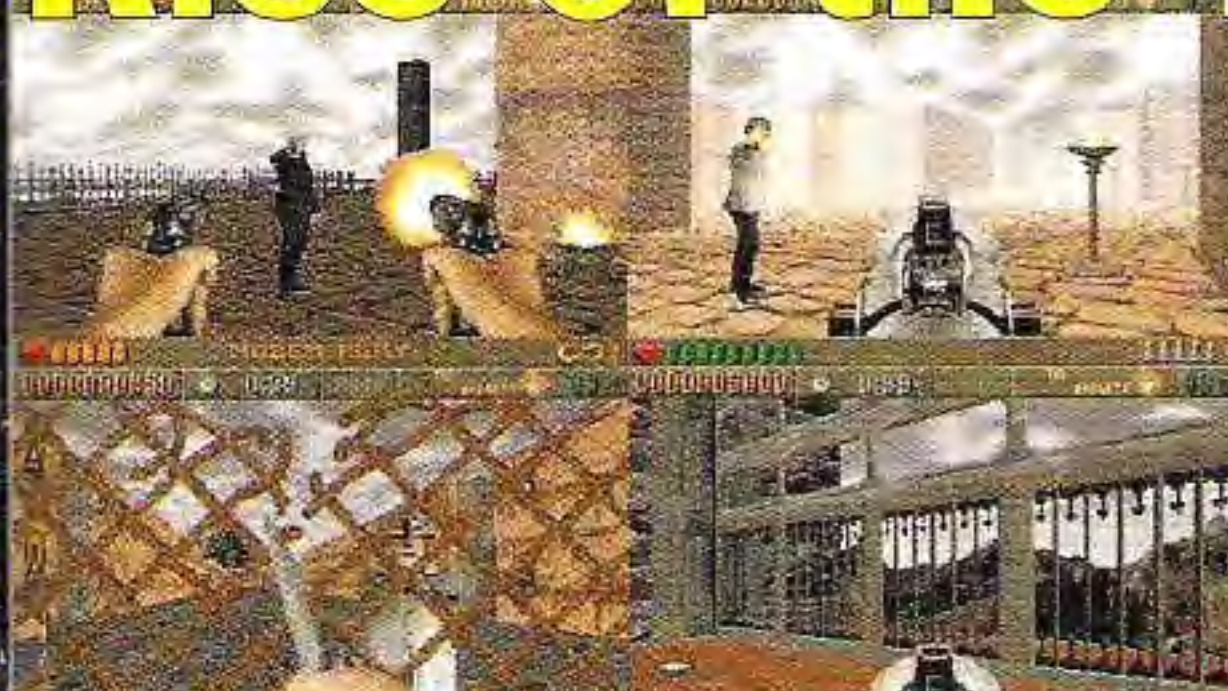
Österreich

CDV ist offizieller APOGEE-Vertrieb!

GAME ON!

Brandneue Spitzenspiele von CDV! So viel Spaß muß einfach sein.

Rise of the Triad **NEU**



R.o.t. Triad auf CD-ROM
Best-Nr: CDR2051
Reg. Vollversion

79,95

Der neueste APOGEE-Knaller! Kämpfen Sie sich durch eine Welt voller Gefahren. Auf über >>20<< MB wird Ihnen hier so einiges geboten - z.B. 32 riesige Level, jedes 4 mal größer als die Level von "Hunfelsen" / 8-Kanal-Soundeffekte / Prallxing Sky / Modern play / Look up-down / Level Editor / Neun verrückte Waffen / Unterstützt GUS, P, AdLib, Sound Blaster, Roland und mehr. - Bestellen Sie schnell - dieses Spiel ist sicher bald vergriffen!!! Lieferbar ab Oktober!

RAPTOR



Raptor auf CD-ROM
Best-Nr: CDR1901
Reg. Vollversion

69,95

Ein superstarkes Action-Game mit exquisiter VGA-Grafik in 256 Farben! Mit unverfälschtem Sound, superrealistischer Darstellung und explosiven Spezialfeatures. Sie sind der Held in diesem Spiel! Je nach Ihren Leistungen werden Sie auch belohnt. Von verdienten Gold können Sie sich neue Kampfmittel und Spezial-Waffen kaufen! Die Action-Spiele sind natürlich auch für Sie geeignet, denn Ihre Gegner sind nicht nur von Papier. Von Feinden ist auch der Sound für AdLib, Sound Blaster und Apogee!

Blake Stone + Duke Nukem II



Blake + Duke auf CD-ROM
Best-Nr: CDR2101
Reg. Vollversion

79,95

Duke Nukem II (Teil 3-4) und Blake Stone (Teil 1-2) auf einer CD zum absoluten Aktionspreis. Duke Nukem II: Durchqueren Sie in 4 Episoden 32 Level! Blake Stone: Gehen Sie 60 (!) weite scrollende Level! VGA-Grafik, AdLib Musik, Digital-SB-Sound. Natürlich von Apogee!

Mystic Towers



Mystic Towers auf CD-ROM
Best-Nr: CDR1851
Reg. Vollversion

59,95

Der Held in diesem Arcade-Adventure-Game ist der alternde Baron Baldric, der eigentlich nur noch seine letzten Tage in erholender Entspannung verbringen möchte. Aber es kommt natürlich anders, als erwartet... Übernehmen Sie dabei die Rolle des lebenswerten Baron Baldric und helfen Sie den Townpeople die Burgen Ihrer Väter von geheimnisvollen Monstern zu befreien. Die Features: Über 540 Räume mit 56 verschiedenen witzigen Soundeffekten, 8 berausenden Soundtracks, 30 verschiedenen Monstern, evm. - Apogee!

Hocus Pocus



Hocus Pocus auf CD-ROM
Best-Nr: CDR1701
Reg. Vollversion

59,95

Hocus, der Führer des Rates der Hexenmeister, sendet den Zauberehr-ling Hocus auf eine Spezialmission, um das im Kommen stehende. Diese Reise führt durch 16 düsteren Reize (36 Level) jedes mit anderen Feinden und Gefahren. Nur wenige haben bisher Toc-oxus Abschlüsse überstanden! Wunderbar: 256 Farben VGA-Grafik, nach jedem zweiten Level wechseln Grafiken und Hintergrund. Welches 360-Grad-Scrolling mit perfektem Hintergrund. Die neue, mehrkanalige Soundengine liefert bis zum Sound durchgehend 12 Taktaktionen. Apogee!

TOP 1000



TOP 1000 auf CD-ROM
Best-Nr: CDR2002

29,95

CDV Software ist der Spezialist für pfiffige, preiswerte Programme. In über 15.000 Shareware- und PD-Programmen mit Namen, die die 1000 beliebtesten, intelligenten Sortiments zusammen auf einer einzigen CD. Sie werden nichts vermissen. Von den besten DOS-Home- und Tool-Programmen, Performance-Über-Monitorable Windows-Anwendungen bis zu spannenden Spielen. Stellen Sie sich also TOP-Programme entgegen!

Bestellung!

Artikel	Best.-Nr.	Preis
<input type="checkbox"/> RAPTOR 1-3 - Disk	V10-788	69,95 DM
<input type="checkbox"/> CD RAPTOR 1-3	CDR1901	69,95 DM
<input type="checkbox"/> CD Blake St. / Duke N.	CDR2101	79,95 DM
<input type="checkbox"/> CD Mystic Towers	CDR1851	59,95 DM
<input type="checkbox"/> Mystic Towers - Disk	V10-813	59,95 DM
<input type="checkbox"/> CD EPIC Pinball I+ II+ III	CDR1686	99,95 DM
<input type="checkbox"/> CD Hocus Pocus	CDR1701	59,95 DM
<input type="checkbox"/> Hocus Pocus - Disk	V10-808	59,95 DM
<input type="checkbox"/> CD Rise of the Triad	CDR2051	79,95 DM
<input type="checkbox"/> TOP 1000	CDR2002	29,95 DM
<input type="checkbox"/> Der Katalog	CDR3000	9,95 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Epic Pinball	CDR1301	9,90 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM RAPTOR	CDR1900	14,95 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Blake Stone	CDR1399	14,90 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Duke Nukem II	CDR1400	14,90 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Action Pur!	CDR1000	19,90 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Hocus Pocus	CDR1700	14,95 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM APOGEE Gold	CDR1850	14,95 DM
<input type="checkbox"/> CD-ROM Games Win.	CDR1101	9,90 DM

+ Porto / Verpackung



Tel 0721-97224-0
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

ABSENDER

• Bitte nicht vergessen •

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname _____ Name _____

Straße / Haus-Nr. _____

Land / PLZ / Ort _____

Datum _____ Unterschrift _____

☐ Scheck über DM _____ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)
☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)
☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort _____

BLZ _____ Konto-Nr. _____
☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte _____ Ablaufdatum _____

Kreditkarten-Nr. _____

Ankreuzen ☒
Ausfüllen und
die Post geht ab!

GUTSCHEIN!

Weil's so schön ist, gib't's mit diesem Gutschein auch gleich noch eine CDV-Monats-CD (6-94) für nur

2,- DM

Bestell-Nummer CDR9406-S2

Auf der CD befinden sich über 500 interessante und aktuelle Shareware-Programme. - Na ist das nichts?!

CDV ist offizieller deutscher Vertrieb für: APOGEE - NeoSoft - id Software - Epic MegaGames - Data Graphics - Software Vision - uva.

Gestaltung: zwo em

Angebot freibleibend. Es gelten unsere AGBs.

Mailbox 0721-72014 15 N.9.1



Dream Web



~~Samstag, 9.~~



Montag, 9. April

Die Uhr läuft immer weiter.



Sie ~~sagt~~ sagt mir nicht, wie spät es ist.

Der Weihnachtsmann hat mir eine Pistole gegeben.
Sende die Kinder des Krieges aus.
Ich bin letzte Nacht gestorben.



Die sieben Schläfer sind erwacht!
Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.
Ein Spiel, für das man sterben könnte!

**FÜR PC UND PC-CD-ROM
COMMODORE AMIGA (ALLE MODELLE)
A1200 ERWEITERTE VERSION**
Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM)
und deutschem Bildschirmtext.



Bomico GmbH, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach. Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150

CREATIVE
REALITY
©1994 CREATIVE REALITY